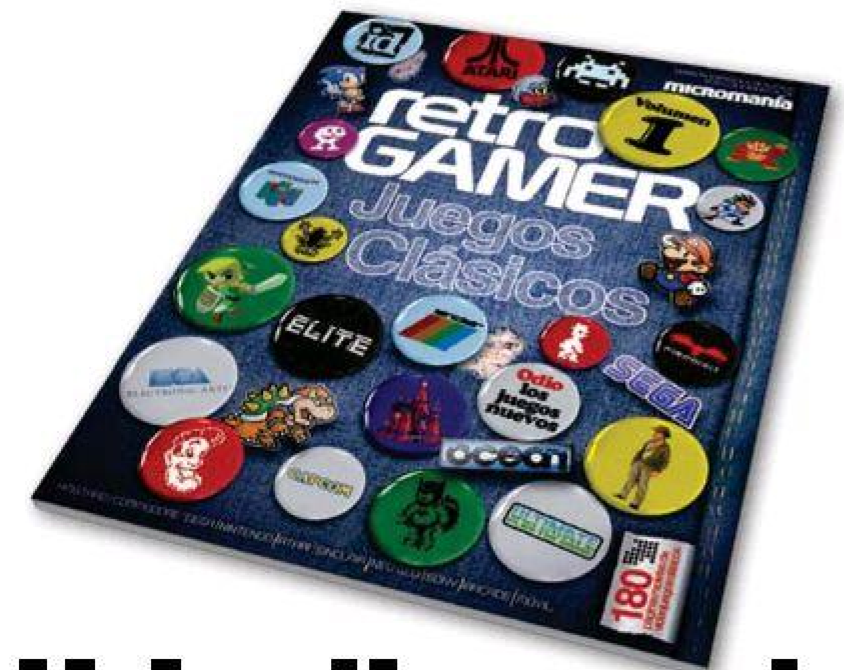

VERSIÓN ESPAÑOLA REALIZADA
POR LOS EXPERTOS DE
micromanía
Volumen
I
retro
GAMER
Juegos
Clásicos
id
ATARI
NINTENDO64
sinclair
FIREBIRD
SEGA
ELITE
Odio
los
juegos
nuevos
ELECTRONIC ARTS
ocean
CAPCOM
ULTIMATE
PLAY THE GAME
180
páginas repletas de
videojuegos clásicos
AMSTRAD | COMMODORE | SEGA | NINTENDO | ATARI | SINCLAIR | NEO GEO | SONY | ARCADE | MÓVIL



¡Ha llegado! ¡El primer especial de juegos retro está aquí!



Así es, aquí está el primer volumen de Retro Gamer en su edición española dedicado a los juegos clásicos que son parte de la historia. Juegos, juegos, juegos... ¡Juegos! Acción, arcade, aventuras, rol... ¡de todo! En estas páginas vas a encontrar cerca de 30 años –en algunos casos incluso más– de series míticas, nombres que son parte esencial de la industria, compañías que se han convertido en referencias ineludibles de la misma y mucho más. Y sobre todo, juegos. Porque si en el primer número para coleccionistas de Retro Gamer en su edición española nos centramos en las máquinas, ha llegado el turno de dar paso a los juegos.

Nuestra pasión por los juegos clásicos es similar a la tuya. Y aunque en un único volumen –¡el primero!– como el que tienes en tus manos no se puede dar cabida a todo, sí vas a encontrar referencias imprescindibles en juegos históricos. Juegos que nunca olvidarás.

Disfrútalos.

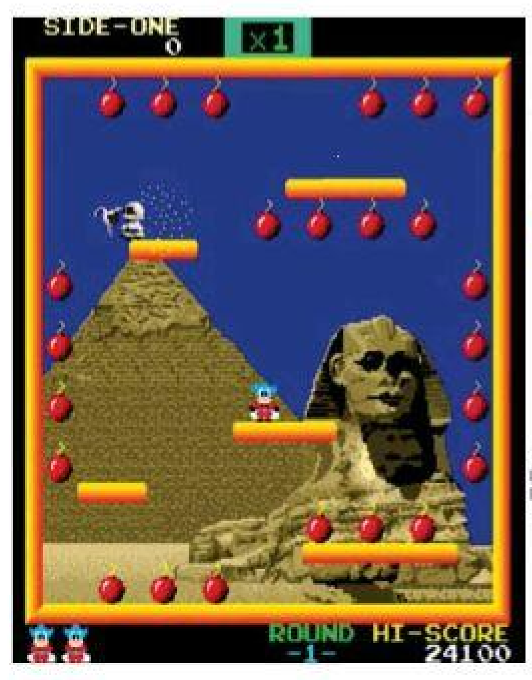
retro* GAMER

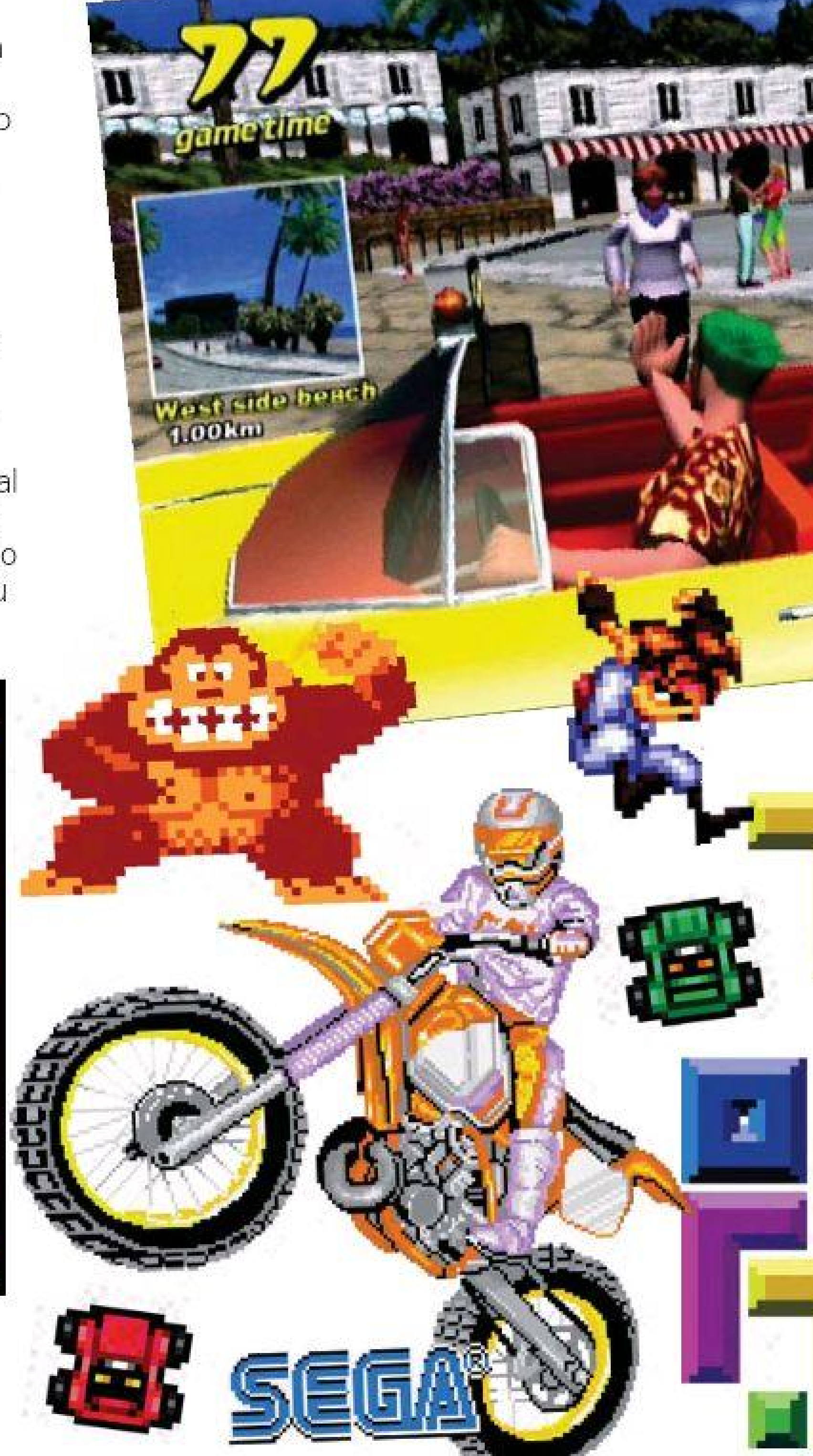
» JUEGOS CLÁSICOS VOLUMEN 1

SUMARIO

Guía esencial de juegos clásicos

Juegos. Sí, ya lo has visto. Te lo acabamos de decir en la página anterior. Juegos. Primero te enseñamos las máquinas. Ahora te ofrecemos una antología de la "sangre" que les daba vida. Y, claro, lo que te preguntas a continuación es lo lógico: ¿qué juegos? Realizar una primera selección de juegos clásicos, títulos retro que marcaron una época para el Volumen I Especial de Retro Gamer España no es algo sencillo. ¿Estará aquel juego que viviste a tope con tu C64? ¿El gran clásico –sea el que sea para ti– de Spectrum con el que soñaste durante semanas? ¿Quizá ese juego de Nintendo que cambió para siempre el modo de entender el rol? Los juegos que vas a encontrar a continuación probablemente cumplan todos esos objetivos... y alguno más. Vas a descubrir los orígenes de las series más míticas de Nintendo, algunos de los juegos de recreativa que marcaron una época, cómo nació Dinamic, una de las más geniales compañías españolas de videojuegos, las claves que definieron el desarrollo de juegos que hoy son reconocidos como esenciales en la industria y curiosidades, anécdotas, nombres y mucho más. Miyamoto, David Braben, los hermanos Ruiz, Peter Molyneux, John Carmack y muchos otros que, quizá, no sean tan famosos, pero son tan importantes en la historia de los videojuegos como los mencionados, te esperan en las páginas de este número Especial de la edición española de Retro Gamer. Aquí hay juegos que, si ya conoces, querrás recordar y descubrirás datos sobre ellos que quizá no sabías. Si no los conocías, necesitarás empaparte de los orígenes de personajes como Link y la saga Zelda, ahora que se cumple su 25 aniversario–no es casual que esté aquí incluida– . Porque ésta, amigo, es una antología del videojuego como no hay otra. Porque así nació tu pasión por el videojuego. Disfrútala.





LA IMAGEN

LA HISTORIA DE...

AL HABLA CON...

ASÍ SE HIZO...

EL CLÁSICO

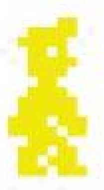
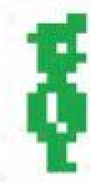
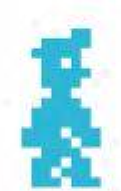
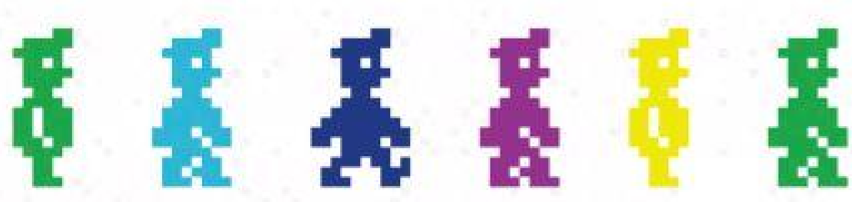
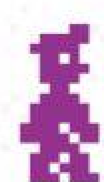
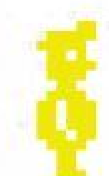
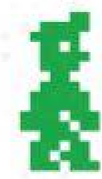
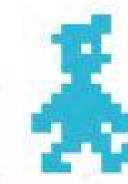
LA HISTORIA EMPIEZA...

POR QUÉ DEBES JUGAR

A ESTUDIO

TODO SOBRE...



RAMPAGE

SI GODZILLA TUVIERA 8 BIT, HABRÍA SIDO ASÍ...



- » **COMPAÑÍA:** SEGA
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1988
- » **GÉNERO:** ARCADE
- » **VERSIÓN MOSTRADA:** SEGA MASTER SYSTEM
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** UNOS 5 EUROS



HISTORIA

Siempre es descorazonador escuchar que Sega Master System es considerada como "la pequeña consola de 8 bit de la que nadie se preocupa" porque realmente era una fantástica máquina que nos regaló grandes conversiones de las recreativas en una amplia variedad de géneros..

Y para muestra, un botón: esta excelente conversión del *«Rampage»* de Midway. Puede que le falte el modo de tres jugadores de la recreativa original y también podrías decir que la versión para Lynx –que llegó dos años después y con un cuarto personaje añadido– era netamente superior, pero en los tiempos en que se publicó la versión de Master System, sin duda el trabajo de SEGA era incuestionable frente al resto de conversiones y logró capturar como ninguna el entretenimiento provocando el caos de la máquina arcade.

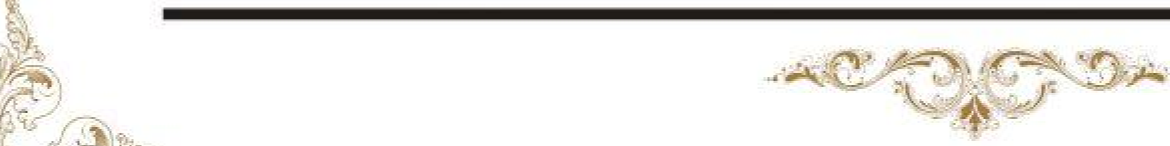
Tomando el control de uno de los tres humanos transformados –George el Gorila, Lizzie el proyecto de Godzila y Ralph el Hombre Lobo–, tendrás que aplastarlo todo en tu camino por América, dejándolo todo en tal estado que las aseguradoras tendrán dolores de cabeza en los años venideros. Mientras te pones las pilas en tu devastación los helicópteros te pasarán por encima para disparar misiles, habrá soldados en las ventanas que te lanzarán granadas y los tanques tratarán de hacerte papilla desde el suelo. Por suerte, cuando destruyes un edificio verás varios ítems que te puedes comer para reponer salud, pero deberás tener cuidado de alejarte cuando el edificio se derrumbe.

La paleta de Master System hace un excelente trabajo recreando los brillantes gráficos de la recreativa, con George y sus colegas genialmente diseñados con inmensos sprites muy bien animados, sin olvidar el humor y los sutiles matices del arcade original.

Pongamos en el debe un poco de efecto de parpadeo algo fastidioso, pero la conversión es tan sólida y la acción tan divertida, que se puede pasar por alto. Muchos juegos de Master System te dejaban armar un auténtico caos, y aunque no es la mejor conversión de la máquina, sigue siendo un logro alucinante.



LA HISTORIA DE ZELDA



ES POSIBLE QUE DONKEY KONG HAYA SIDO EL PERSONAJE MÁS IMPORTANTE DE NINTENDO, PERO HAY OTRO QUE DESEMPEÑÓ UN PAPEL DEFINITIVO EN EL ÉXITO DE LA COMPAÑÍA. UN JUEGO CUYO TRIUNFO LE DEBE MUCHO AL GRAN GORILA. SACA TU OCARINA Y ACOMPÁÑANOS EN LA NARRACIÓN DE LA HISTORIA DE SUS ORÍGENES.

Desde su debut en 1985, hemos podido ver a Link en casi todas las consolas de Nintendo (salvo Virtual Boy). Eso incluye también a GameCube, que no estuvo a la altura de los anteriores éxitos de la compañía, pero que logró mantener la saga dentro de los estándares de su "Sello de Calidad". Así que resulta apropiado que *«Zelda»* se convirtiera en el punto de reposo definitivo para la consola, y que fuera la primera licencia desarrollada en Wii.

Antes de Hyrule, los videojuegos representaban sus mundos de fantasía con una sola pantalla repleta de pitidos y gráficos en movimiento, y los jugadores que lograban la victoria eran recompensados con sus iniciales en una lista de clasificación muy corta. Y antes de *«The Legend of Zelda»*, las historias de los juegos se limitaban a párrafos en bocadillos o a unas palabras pronunciadas en la pantalla de presentación, con argumentos fáciles de digerir y que podían desentrañarse con sentido común: escapar de los fantasmas, disparar a los invasores o esquivar asteroides.

Gracias al éxito de *«Donkey Kong»*, Nintendo pudo financiar tres proyectos que transformarían a la compañía dedicada a la fabricación de cartas Hanafuda en una de las empresas más importantes de la industria: la consola Famicom, *«Super Mario Bros»* y *«The Legend of Zelda»*.

El desarrollo de *«Zelda»* se inició al mismo tiempo que *«Super Mario Bros»*, y fue Shigeru Miyamoto el responsable de ambos proyectos. Su intención con respecto a *«The Legend of Zelda»* era crear una especie de "jardín virtual"; un videojuego ambientado en un mundo exuberante que se desarrollara delante del jugador. La idea era que *«Super Mario Bros»* ofreciese una experiencia única y divertida, y que *«The Legend of Zelda»* diera a los jugadores la libertad para moldear su propia aventura.

Algo que quedó muy claro desde el principio fue que el fin último de los dos juegos no sería la búsqueda de una mayor puntuación, sino que ambos tendrían un punto de conclusión. Terminar el juego desbloquearía una pantalla como recompensa por los quebraderos de cabeza. Parecía una idea que no cuajaba con el concepto imperante en las recreativas de la época (es decir, sacar a los jugadores el máximo dinero), pero Miyamoto lo creía un objetivo viable.

Miyamoto creció en Sonebe, en la provincia de Kioto, una zona de lugares pintorescos que le ayudaría a desarrollar su fértil imaginación. Era un artista consumado (sobre todo para la música, la arquitectura y el dibujo), una pasión que le permitió hacerse un hueco en el sector del diseño industrial y que, a la larga, le llevaría a formar parte de la plantilla de Nintendo. Pero fue su fascinación por la exploración lo que marcó el desarrollo de *«Zelda»*, un concepto que trató de extrapolar en todo el juego.

La inspiración que le llevó a la creación de los laberintos (una de las marcas distintivas de la serie *«Zelda»*) provino de las horas que pasó



» *«Zelda II»* es considerado el juego más monótono de toda la serie.


» *«The Legend of Zelda»* representaba la fascinación de Miyamoto por la exploración.



En la palma de la mano

ZELDA TAMBIÉN TRIUNFÓ EN LAS PORTÁTILES DE NINTENDO. Y AQUÍ ESTÁ LA PRUEBA.



The Legend of Zelda: Link's Awakening

Lanzamiento: 1993
Sistema: Game Boy

Fue el primer juego de Zelda que salió para una portátil, y muchos lo consideran el mejor. *«Link's Awakening»* fue una espectacular continuación de *«A Link to the Past»* para Game Boy que dejaba a un lado todo el tema de Zelda y la Trifuerza para narrar una historia nueva. También fue el primer juego de la serie que no estuvo bajo la supervisión de Shigsy –tal vez porque se parecía demasiado a los títulos de Mario–. Link naufraga en la isla de Koholint, pero muy pronto descubre que no puede salir de ella debido a la existencia de una misteriosa criatura: el Pez Viento, un ser que habita en un volcán. Según la leyenda, si el pez se despierta, la isla desaparecerá, así que Link debe encontrar los ocho instrumentos musicales repartidos por la zona para despertar a la criatura y conseguir de ese modo salir de la isla.



The Legend of Zelda: Link's Awakening DX

Lanzamiento: 1998
Sistema: Game Boy Color

«Link's Awakening DX» fue una versión más acicalada y con más colores de *«Link's Awakening»* para la serie Deluxe de Game Boy Color. Además de mejorar el aspecto visual, que mostraba unos gráficos realmente espléndidos, Nintendo también añadió nuevas características al juego, como un "laberinto de colores" (donde el color jugaba un importante papel en la resolución de los rompecabezas), y una función de cámara y álbum de fotos con la que era posible utilizar la impresora de Game Boy.



The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Oracle of Ages

Lanzamiento: 2001
Sistema: Game Boy Color, Game Boy Advance

«Oracle of Ages» y *«Oracle of Seasons»* fueron los primeros títulos de Zelda para portátiles que no se desarrollaron en las oficinas de Nintendo. La compañía encargada de su desarrollo fue Flagship, un estudio financiado por Capcom y Sega, y fundado por Yoshiki Okamoto. La saga *«Oracle»* fue concebida como una trilogía, tres juegos que podían jugarse en cualquier orden, y cuyos resultados influirían en el desarrollo de los demás. Debido a las complejidades de esta idea, el proyecto acabó reduciéndose a dos juegos. Pero gracias al uso de una contraseña, la posibilidad de que el resultado de uno de ellos influyera en el otro acabó manteniéndose.



The Legend of Zelda: A Link to The Past & Four Swords

Lanzamiento: 2003
Sistema: Game Boy Advance

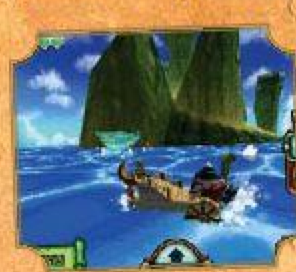
Flagship decidió cruzar GBA y GameCube, y el resultado fue un espectacular pack doble que conservaba el encanto de los títulos clásicos de SNES y añadía un apartado multijugador para cuatro personas. Gracias a este añadido, cuatro jugadores podían conectar sus GBA y tomar el control de cuatro Link distintos, cada uno con su propio color (rojo, azul, púrpura y verde). El objetivo era colaborar para resolver varios rompecabezas en los que el color era un factor determinante. Con una estética similar a la de *«Wind Waker»*, introducía un nuevo enemigo, Vaati, que más tarde se convertiría en un personaje recurrente de la serie *«Four Swords»*.



The Legend of Zelda: The Minish Cap

Lanzamiento: 2004
Sistema: Game Boy Advance

«The Minish Cap» es un título que ha confundido a muchos ya que, al principio, se decía que era el último juego de la trilogía «Four Swords», de Flagship, pero más adelante se dijo que era en realidad la "precuela" del primer juego de la serie. En cualquier caso, y en términos narrativos, se trata de uno de los títulos más extraños de *«Zelda»* (con sabios transformados en gorros parlantes y Link, más achatado que otras veces, convirtiéndose de vez en cuando en una esfera gigante). Gracias a una cámara más cercana a la acción muestra todos sus elementos con gran detalle; no en vano, fue el título de la saga con mejor calidad gráfica para una portátil, al menos hasta *«Phantom Hourglass»*.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Lanzamiento: 2007
Sistema: Nintendo DS

«The Legend of Zelda: Phantom Hourglass», que saca partido de la función de pantalla táctil de Nintendo DS, demuestra a las claras los magníficos juegos de Zelda que Nintendo es capaz de desarrollar cuando aprovecha al máximo las características del hardware. Es la continuación de *«Wind Waker»*, ambientada también en un entorno marítimo, en la que debemos utilizar una aguja para marcar el rumbo de nuestro navío mientras anotamos todo lo que nos parezca interesante en el mapa del juego. Añade a eso una brillante historia, buenos efectos visuales y rompecabezas complejos , y obtendrás uno de los mejores títulos de *«Zelda»* que salió para consolas portátiles.



» «*Four Swords Adventures*», para GameCube, permitía a cuatro amigos conectar sus GBA entre sí y cooperar o luchar unos contra otros.



» «*Four Swords Adventures*» introducía un elemento estratégico en el sistema de combate. Aunque el juego en equipo era fundamental, casi siempre acababa en una disputa por saber quién se llevaba más dinero.

jugando por las habitaciones de su casa cuando era niño, y tanto los lagos de agua cristalina como los frondosos bosques del juego se deben a su pasión por la exploración de la campiña. Para el nombre Zelda, Miyamoto se basó en la mujer del novelista F. Scott Fitzgerald. Era conocida como "la primera mujer Charlestón estadounidense", y su naturaleza indómita cautivó a Miyamoto para inspirarse en ella y crear a la princesa protagonista de la saga.

Al igual que ocurrió con «*Donkey Kong*» y «*Super Mario Bros*», la historia de Zelda giró en torno a tres personajes: un héroe (Link), una doncella (la Princesa Zelda) y un villano (Ganon). El protagonista no era el típico héroe, sino un elfo de corta edad. La implicación de Link en la historia se produce cuando nuestro héroe corre en auxilio de una anciana indefensa que está siendo atacada. Tras socorrerla, descubre que se llama Impa, y que es una de las protectoras de la Princesa de Hyrule. Le cuenta que la princesa se encuentra prisionera en manos del malvado Ganon, y que el objetivo de éste es apoderarse de la Trifuerza y de todo el territorio de Hyrule. Al final, consigue convencer a Link de que busque los ochos segmentos de la Trifuerza y suba hasta la cima de la Montaña de la Muerte para enfrentarse al mismísimo Ganon.

En el primer juego, la Trifuerza se describía como "tres triángulos mágicos" con la capacidad de otorgar un gran poder, pero tanto su mitología como sus orígenes se desarrollaron en los siguientes títulos. La Trifuerza es el catalizador que vincula los personajes a la historia. En Hyrule, hay tres fragmentos de la Trifuerza: la Trifuerza del Poder, que Ganon adquiere en su asedio al castillo Hyrule; la Trifuerza de la Sabiduría, el segmento que Link busca en el laberinto del subsuelo de Hyrule; y la Trifuerza del Valor, que aparecería por primera vez en «*The Adventure of Link*».

«*The Legend of Zelda*», el primer juego, apareció en 1986 para Famicom Disk System, un periférico con unidad de disco para Famicom que nunca salió de Japón. En el resto de países, el juego se lanzó como un cartucho para NES, e incluía una batería interna para que los datos de las partidas no se perdieran, algo nunca visto hasta entonces.

Desde el principio, Miyamoto tuvo muy claro cómo sería el desarrollo del juego. El jugador se encontraría en un mundo de grandes dimensiones que podía recorrer a su antojo, y su exploración era la única forma de cumplir la misión de su protagonista. La idea le provocó mucha ansiedad cuando el juego se lanzó. "Recuerdo que estaba muy nervioso, porque «*The Legend of Zelda*» era el primer juego que obligaba a los jugadores a pensar en lo que debían hacer a continuación", explica Miyamoto. "Teníamos miedo de que se aburrieran y acabaran amargados por el nuevo concepto. Por suerte, reaccionaron bien. Estos elementos fueron claves en el éxito del juego, y muchos aún recuerdan lo bien que se lo pasaron con «*Zelda*», y lo felices que se sentían al resolver una tarea y continuar la aventura. Aquello me llenó de orgullo."

Miyamoto no tenía de qué preocuparse. «*The Legend of Zelda*» sacó Matrícula de Honor, como su compañero «*Super Mario Bros*», y se convirtió en uno de los grandes éxitos de Nintendo. Se estima que, durante su vida, se vendieron... ¡6 millones de unidades!

Al igual que ocurrió con «*Donkey Kong*», Nintendo quiso aprovechar la popularidad del juego y desarrolló una segunda parte, «*Zelda II: The Adventure of Link*», que salió un año después. **Aunque Miyamoto siguió supervisándolo, su creación fue obra de un nuevo equipo**, uno que cambió la perspectiva aérea por otra lateral y que dotó al juego de un desarrollo "plataformero" similar al de los juegos de Mario. El cambio no gustó a los fans, aunque su estructura siguió siendo parecida a la del juego original. Había que "encontrar cosas" (nueve cristales) para abrir "algo" (el Gran palacio) donde se guardaba "otra cosa que otorgaba grandes poderes" (la Trifuerza del Valor). Esta estructura se mantendría casi inalterable en toda la serie.

«*The Adventure of Link*» también introdujo elementos propios de los juegos de Rol que nunca alcanzaron gran popularidad. Link, por ejemplo, podía ganar experiencia para mejorar sus ataques, aumentar su resistencia y obtener puntos de magia con los que lanzar conjuros.

Juegos cancelados

Echemos un vistazo a algunos de los «*Zelda*» que nunca vieron la luz pese a estar en los planes de lanzamiento de Nintendo.

The Legend of Zelda 64
Nintendo 64 DD
Al principio se dijo que sería un juego exclusivo de 64 DD, y se rumoreaba que sería una mezcla entre «*Ocarina of Time*» y «*Majora's Mask*». Pero los sucesivos retrasos y la falta de confianza en el hardware obligaron a Nintendo a desarrollarlo en cartucho y lanzarlo como «*Ocarina of Time*».

Zelda: Gaiden
Nintendo 64 DD
Hubo rumores de que sería una continuación de «*Ocarina of Time*» y que haría uso del sistema avanzado de memoria del 64 DD, pero fue cancelado y se convirtió en «*Majora's Mask*», para Nintendo 64.

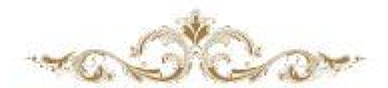
Ura Zelda
Nintendo 64 DD
Iba a continuar la historia justo donde la dejó «*Ocarina*» (con Link intentando encontrar la Trifuerza), e iba a lanzarse para 64 DD. Más tarde, aparecería como disco extra para «*Master Quest*», y saldría a la venta junto con «*The Wind Waker*».

The Legend of Zelda
Game Boy Color
Se dice que fue desarrollado por Flagship, uno de los estudios de Capcom, y que dentro de las cámaras acorazadas de las oficinas de Nintendo se guarda la única versión jugable, un título para GBC basado en el original de NES. Si fuera cierto, sería uno de los juegos más valiosos de la industria.

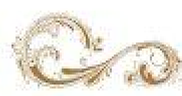
Saga «*Mystical Seed*» (también conocida como «*Triforce Trilogy*»)
Game Boy Colour
Originalmente, los dos juegos de la serie «*Oracle*» iban a lanzarse como una saga de tres títulos llamada «*Mystical Seed*». Su nombre derivaba de las tres semillas que formaban la Trifuerza: Poder, Valor y Sabiduría. Uno fue cancelado y Flagship sólo lanzó los otros dos.

Zelda III
NES
Al parecer, antes del lanzamiento de «*A Link to the Past*» para SNES, se habló de que Nintendo estaba desarrollando otro juego de «*Zelda*» para NES, y que combinaría muchos de los elementos de los dos primeros juegos. Se cree que su estructura se utilizó más tarde para crear «*Link's Awakening*».





Las muchas leyendas de Zelda



THE LEGEND OF ZELDA (1986)
Ganon ha invadido el reino de Hyrule y secuestrado a la Princesa Zelda. Además, durante el asedio, ha robado la Trifuerza del Poder. Zelda se las ha ingeniado para romper en varios fragmentos la Trifuerza de la Sabiduría y esparcirlos por los laberintos de la superficie de Hyrule. Cuando Link se entera, jura recuperar los fragmentos, unirlos de nuevo y salvar a la princesa de su destino.

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (1987)
La misión de Link en este juego (inspirado en la Bella durmiente) es despertar a la Princesa Zelda de un profundo sopor causado por el conjuro de un poderoso hechicero. El mago se ha refugiado en las ruinas del Gran palacio, y ha bloqueado la puerta con su magia. Link deberá buscar los fragmentos del Cristal mágico en Hyrule, romper el sello, luchar contra un doppelgänger y restaurar la paz.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (1991)
Gracias a un hechicero llamado Agahnim, Ganon ha regresado de nuevo de la oscuridad y ha traído una poderosa arma con él. Pero los problemas no acaban ahí, porque el hechicero también ha conseguido destronar al rey de Hyrule, secuestrar a Zelda y abrir un portal hacia la Tierra dorada, lo que ha permitido que un antiguo mal penetre en Hyrule y comience a causar estragos entre sus habitantes.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (1998)
Ganon regresa en «*Ocarina Of Time*», y sigue empeñado en llevar a término sus planes de conquista, así que la misión de Link será enviarlo al Mundo de la Oscuridad para siempre (o hasta el siguiente juego). Para hacerlo, Link necesita el poder de los Siete sabios. Pero, para encontrarlos, deberá viajar en el tiempo y cambiar el pasado para continuar con su misión en el presente.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (2000)
Link viaja a un mundo alternativo llamado Termina, una versión más moderna de Hyrule. Pero, cuando llega, descubre que su luna está a punto de destruirlo todo, y que tiene sólo tres días para solucionar el problema. Con solo 72 horas por delante, Link deberá localizar la Máscara de Majora y salvar el mundo y a sus habitantes de un inminente cataclismo.

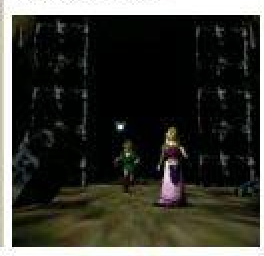
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (2002)
La misión de Link en «*The Wind Waker*» es rescatar a su hermana que ha sido secuestrada por un misterioso pájaro gigante. Rodeado por un mar interminable y con la ayuda de la Batuta de los Vientos (que otorga el poder de cambiar la dirección del viento), Link deberá recorrer las inmensidades del océano y explorar varias islas hasta descubrir quién tiene cautiva a su hermana.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (2006)
Link y sus amigos son atacados por unos monstruos y, tras la refriega, descubre que sus compañeros han sido secuestrados. Indignado, viaja al Reino del crepúsculo con la intención de rescatarlos. Pero allí es encarcelado y transformado en lobo. Tras escapar, descubre que el hechicero Zant intenta fusionar su reino con Hyrule, algo perjudicial para todos... excepto para Zant.



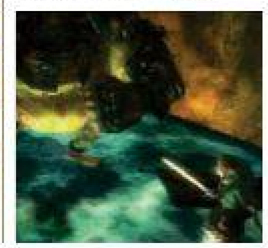














También incluía fases de exploración por ciudades en las que Link debía obtener información de los residentes, un aspecto original que muchos juegos imitarían luego.

En 1990, una nueva consola de Nintendo apareció en escena. Se puso a la venta bajo el patrocinio de Capcom (lo que permitió el desarrollo de «*Street Fighter II*» y «*Final Fight*») y su debut estuvo marcado por un nuevo «*Super Mario Bros*». Así que muchos jugadores vieron su lanzamiento como una nueva oportunidad para seguir explorando el mundo de Zelda, tras cuatro años de ausencia. «*A Link to the Past*» se lanzó en 1991 y, fue tal su éxito, que muchos lo consideran el mejor juego de toda la serie.



Las dos primeras historias de Zelda fueron obra de Miyamoto y de Takashi Tezuka. Sin embargo, para «*A Link to the Past*», Miyamoto contó con el talento narrativo del productor Kensuke Tanabe. **El debut de Link en SNES marcó el regreso de la perspectiva aérea** e introdujo algunas novedades en el aspecto visual y el control del personaje. Ahora, Link podía moverse en diagonal, correr gracias a las botas de Pegaso y atacar con su espada a una distancia mayor. Pero el aspecto más destacable era el uso de los nuevos objetos. Ahora se podía utilizar un gancho con el que aturdir a los enemigos y superar las hendiduras que cortaban el camino; también disponíamos de un arco que, aunque ya presente en el primer juego, no se aprovechó mucho; y luego estaba el Espejo mágico que Link podía utilizar para entrar en el Mundo de la Luz (una representación de Hyrule mucho más benévola) y en el Mundo de la Oscuridad (una visión de pesadilla repleta de calaveras, cenagales y árboles de aspecto amenazador).

«*A Link to the Past*» también es el primero en que los tres personajes principales (Link, Zelda y Ganon) no son las mismas encarnaciones de los títulos anteriores. La historia transcurre cientos de años antes que el juego original y, como se menciona claramente en la parte posterior de la caja, nuestros héroes son los "predecesores" del Link y la Zelda originales, siendo éste un tema recurrente en toda la serie. Al parecer, la política de Nintendo era lanzar un juego establecido en su propio marco temporal, y luego desarrollar su continuación. «*Zelda II: The Adventure of Link*», «*Link's Awakening*», «*Majora's Mask*» y «*Phantom Hourglass*» son continuaciones que siguen este enfoque. Pero, después de tres juegos así, más o menos, el siguiente siempre era protagonizado por un descendiente espiritual de Link, con una historia ambientada en su propio marco: «*A Link to the Past*», «*Ocarina of Time*» y «*The Wind Waker*» siguen esta política. Eso explica la sensación de que Nintendo reescribía su historia cada cierto tiempo, y por qué los personajes de algunos de los juegos reaccionan entre sí como si nunca se hubiesen visto antes.

"Para muchos, «A Link To The Past» fue el mejor título de toda la serie"

Pese a la gran popularidad que el juego generó en su momento, Super Nintendo sólo recibiría un juego de «*Zelda*» en formato "occidental". Nintendo siguió triunfando





en Japón con el lanzamiento de dos juegos más para el servicio Satellaview, un curioso módem por satélite para SNES que fue desarrollado conjuntamente por Nintendo y Bandai. El primer juego, «*BS The Legend of Zelda*», fue una nueva versión descargable en cuatro episodios del juego original para NES, pero con algunas diferencias en los apartados gráfico y sonoro, y mejoras en la jugabilidad (era posible jugar en tiempo real y la capacidad de la bolsa de Rupias de Link era mayor). Algunos llaman a este título «*La Tercera Búsqueda*», debido a la forma en que representaba laberintos y objetos, y al tamaño del mundo de juego.

En un intento por dar más publicidad a Satellaview, Nintendo optó por sustituir a los protagonistas de la saga por las dos mascotas de la plataforma (un chico con una gorra de béisbol y una chica pelirroja). En 1997, se lanzó la continuación, «*BS The Legend of Zelda: The Sacred Stones*», que se dividió en cuatro archivos descargables, uno por semana. «*Sacred Stones*» es considerado por muchos una misión secundaria de «*A Link to the Past*», ya que conserva buena parte de las características del mismo. Volvía a incluir a las dos mascotas de Satellaview, y la misión de los jugadores era encontrar ocho piezas sagradas y derrotar a Ganon, que había resucitado. Quizá el aspecto más interesante de los juegos de Satellaview era que, como si de una serie de televisión interactiva se tratase, solo se podían jugar mientras el juego se estuviese "emitiendo". Esto permitió a Nintendo incluir consejos para los jugadores a fin de ayudarles a completar su búsqueda.

Además de los proyectos de Satellaview, Nintendo siempre quiso diseñar una unidad de CD para SNES. Sony había desarrollado el chip de sonido para SNES (SPC700), y tenía experiencia con la tecnología CD, de ahí que Nintendo contactara con ellos para el proyecto. Sin embargo, Sony tenía otros planes. Su intención era hacerse un hueco en la industria y, cuando recibió la llamada de Nintendo, vio la oportunidad perfecta. Durante la firma del acuerdo, Nintendo no se percató de que una de las cláusulas daba a Sony los derechos para desarrollar una consola que fuera compatible con los futuros juegos de SNES-CD y los cartuchos de SNES. Sony fabricó la consola en secreto (que llamó Super Disc) y, como especificaba el contrato, era compatible con todos los juegos de SNES. Cuando Nintendo se dio cuenta y vio que Sony tenía el control de la situación (y, por ende, de todas las ganancias que generaran los juegos de SNES-CD), se alió con la rival de Sony, Philips.

Tras una confusa batalla legal, Nintendo encontró la forma de anular el contrato. Pero Sony estaba decidida a seguir con sus planes, y modificó su hardware para lanzar al mercado Sony PlayStation. Nintendo abandonó la idea de crear una unidad de CD para SNES, y permitió que Philips desarrollara juegos para CD-i. Mario y Luigi protagonizarían «*Hotel Mario*», un divertido juego de rompecabezas, y Link y compañía aparecerían en tres películas interactivas: «*Link: The Faces of Evil*», «*Wand of Gamelon*» (lanzados al mismo tiempo en 1993) y «*Zelda's Adventure*» (que apareció un año más tarde). Los dos primeros juegos («*Faces of Evil*» y «*Wand of Gamelon*») eran títulos de Acción de scroll lateral, similares a «*The Adventure of Link*», pero incluían varias secuencias de animación de aspecto desfasado. Para «*Zelda's Adventure*», volvió a utilizarse la perspectiva aérea, pero con gráficos renderizados y no muy atractivos. No resulta sorprendente que, dada la calidad de los títulos anteriores, los juegos de Philips fueran vilipendiados por público y crítica.

"Siempre me imagino el desarrollo de este juego como si estuviese cultivando un jardín en miniatura llamado Hyrule". Estas fueron las palabras de Miyamoto cuando estaba enfrascado en el diseño de «*Ocarina of Time*». Miyamoto tenía pensado volver a la idea original del "jardín virtual". Muchos consideraron que «*Ocarina*» no marcaba un antes y un después en el desarrollo de Hyrule, sino en el de Link. Se lanzó en 1998 con una nueva versión del motor de «Super Mario 64», e introdujo los cambios más importantes de toda la serie: la transición de 2D a 3D y un aumento en la edad de Link, casi adulto. El objetivo de Miyamoto

»Pese a las críticas, para nosotros« *The Wind Waker* »es casi una película de Pixar.

El oscuro, el cerdo y el huevo de Fabergé

AQUÍ TIENES UN RESUMEN DE LOS ENEMIGOS MÁS HABITUALES DE LINK



Link Oscuro

Enemigo en: «*The Adventure of Link*», «*Ocarina of Time*», «*Oracle of Ages*», «*Four Swords Adventures*» y «*Twilight Princess*».

Link Oscuro (alias, Link Sombrío) es un enemigo que apareció por primera vez como jefe final en «*The Adventure of Link*». Ha cambiado de apariencia con los años (aunque, en esencia, sigue siendo una versión malvada de Link con ojos rojos), y poco se sabe sobre sus orígenes. Si nos basamos en lo que se ve en «*Ocarina of Time*», parece ser una criatura simbiótica. Si "*Spider-Man 3*" estaba en lo cierto, podemos asumir que procede del espacio exterior.



Ganon/ Ganondorf Dragmire

Enemigo en: «*The Legend of Zelda*», «*The Adventure of Link*» (en la pantalla de final de partida), «*A Link to the Past*», «*Ocarina of Time*», la serie «*Oracle*», «*The Wind Waker*», «*Four Swords Adventures*» y «*Twilight Princess*».

Ganon es el adversario principal de Link. Aparecía con aspecto de cerdo al final de «*The Legend of Zelda*», y retuvo su forma porcina hasta «*Ocarina of Time*», donde mostró su auténtica naturaleza como Ganondorf Dragmire. Fue el único varón que nació en un grupo de mujeres ladronas conocido como el clan Gerudo. Se convirtió en el "Rey de los ladrones" e inició una campaña de conquista para apoderarse de Hyrule. Pero sin el poder de la Perla lunar para protegerle, el Reino de la oscuridad le transformó en un demonio con aspecto de cerdo.

Vaati

Enemigo en: «*The Minish Cap*», «*Four Swords*» y «*Four Swords Adventures*».

Es el enemigo recurrente en «*Four Swords*» y, como Ganon/Ganondorf Dragmire, aparece de varias formas distintas. Al principio, era una simple criatura de la raza Minish (un grupo de seres de tamaño diminuto) que robó el sombrero de poder de su amo Ezlo y lo utilizó para convertirse en hechicero. Durante «*Four Swords*», pudo verse su forma Minish original, su forma de hechicero y tres versiones de su aspecto demoníaco, una especie de huevo de Fabergé con ojos rojos. Totalmente aterrador.



era evidente: un apartado técnico que dejaba a los jugadores con la boca abierta, fuentes de luz en tiempo real, una cámara casi perfecta y entornos enormes que recorrer con el caballo de Link (Epona); el mundo de Hyrule nunca tuvo tan buen aspecto.

La segunda parte de *«Ocarina of Time», «Majora's Mask»* (lanzado en el año 2000 y llamado originalmente «*Zelda: Gaiden*») introdujo más cambios. Fue el primero, dentro del canon oficial, que no implicaba la recuperación de la Trifuerza (el primero fue «*Link's Awakening*» para Game Boy). Además, no incluía una encarnación física de Ganon, aunque su nombre se mencionaba en varias ocasiones, y Zelda sólo aparecía de vez en cuando. Ideado como una expansión de «*Ocarina of Time*», y luego como un título para Nintendo 64 DD, modificaba la estructura tradicional de la serie y presentaba un entorno muy distinto. Los gráficos de «*Majora*» son superiores a los de «*Ocarina*», pero guardan similitudes. La principal diferencia es que en «*Majora's Mask*» Link ya no tiene un aspecto adulto, aunque hay una máscara que puede hacer que eso suceda. Además, todo transcurre en tres días. La misión de Link es evitar la destrucción de Termina (el nuevo mundo de juego, una visión más sofisticada de Hyrule) por la caída de su luna. Ya que sólo tiene tres días, Link puede viajar en el tiempo una y otra vez hasta cumplir su objetivo. Lo curioso es que, a pesar que se trataba de un tema recurrente en los juegos de «*Zelda*», muchos jugadores no se acostumbraron a la estructura restrictiva del viaje en el tiempo de «*Majora*», y lo consideran el juego más lineal de toda la serie.

Pero los problemas de aceptación de *«Majora's Mask»* no fueron nada comparados con la irritación que despertó el siguiente juego. Tras la demo de «*Legend of Zelda*» que se pudo ver en la feria Space World del año 2000 (que mostraba una espectacular pelea con espadas entre un Link adulto y Ganon), muchos jugadores pensaron que estábamos ante la aventura más oscura de todas. Sin embargo, el juego no se pareció en nada a las imágenes de la demo.

Uno de los mayores cambios fue en el apartado visual, con unos gráficos que no gustaron a los seguidores de la saga, ya que esperaban una aventura épica y de gran madurez. Pero el mayor cambio se produjo en la jugabilidad. En vez del típico viaje en el tiempo, «*The Wind Waker*» utilizó el viento y el océano para añadir nuevos rompecabezas y un sistema de exploración diferente. En lugar de una sola tierra, ahora había varias islas separadas por kilómetros de mar abierto que Link debía atravesar en barco. Pero «*Wind Waker*» también tenía escenas humorísticas, y adoptó muchas de las características de los juegos para portátiles de la serie, como el tratamiento de los personajes y una gran facilidad de manejo. Sus gráficos estilo manga capturaban las expresiones faciales de los personajes con más claridad que cualquier otro juego, hasta el punto de permitir cierta conexión con ellos, y servía también para ayudar de forma sutil a los jugadores ante algunos rompecabezas de difícil solución. Nintendo también incluyó un disco extra, con el «*Ocarina of Time*» original y «*Ocarina of Time/Master Quest*» (una versión más difícil que iba a lanzarse para 64 DD).

El abecedario de Zelda



A de «*A Link To The Past*», una de las mejores aventuras de Link y la preferida de muchos jugadores.

B de la "*Balada del pez viento*", la canción que Link debe tocar para despertar al Pez viento.

C de «*Crossbow Training*», juego que se vendió con el Wii Zapper y que utiliza el motor de «*Twilight Princess*». En él, Link trata de dominar el arte de la ballesta.

D del Dominio de la Montaña de la Muerte, el hogar del archienemigo de Link, Ganon.

E de Epona, el nombre de la noble montura de Link.

F de «*Four Swords*», una serie formada por tres juegos distintos: «*A Link To The Past & Four Swords*», «*Four Swords Adventures*» y «*The Minish Cap*». Todos tienen multijugador para cuatro jugadores.

G de Ganon, que surgió a la vida como un cerdo y que después reveló su naturaleza demoníaca: Ganondorf Dragmire.

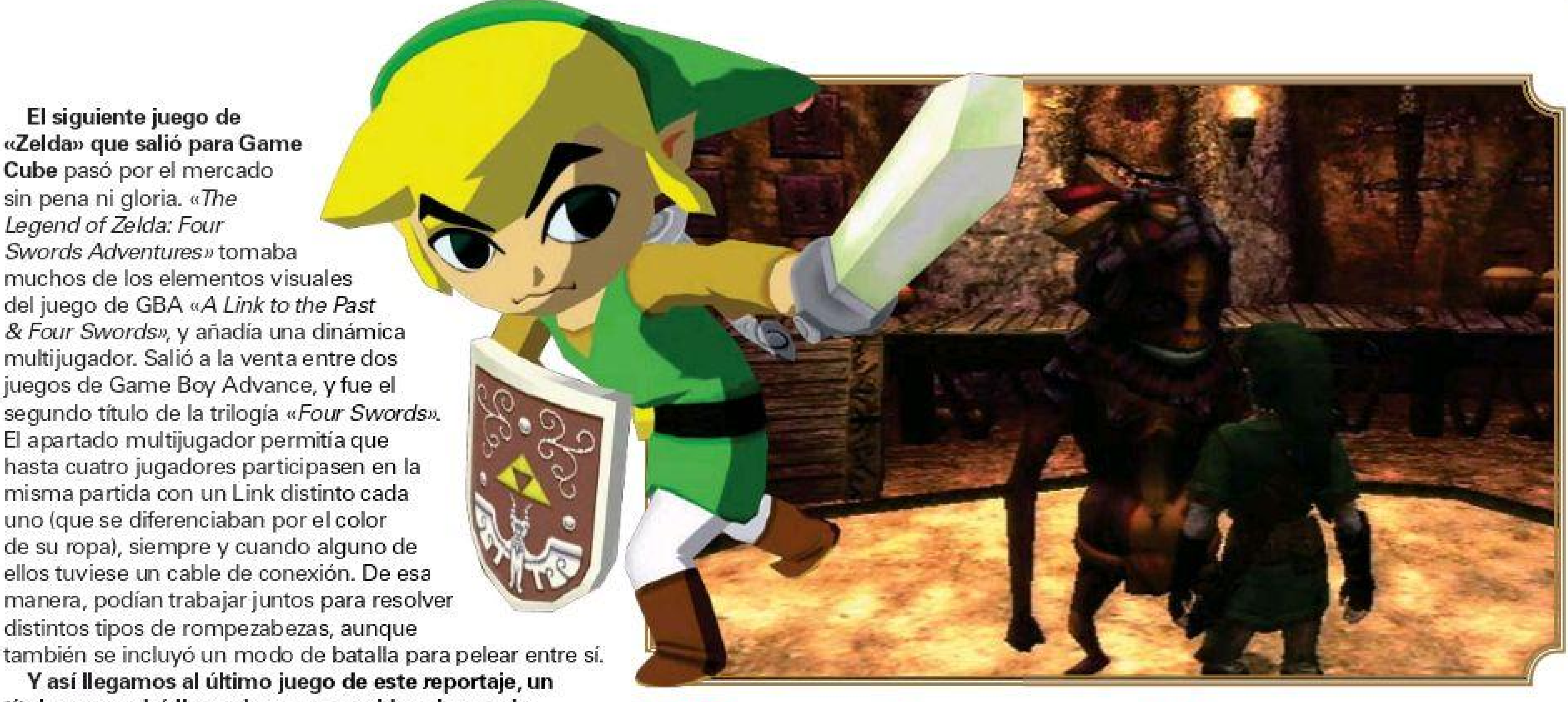
H de Hyrule, la tierra ficticia donde transcurre la mayoría de las aventuras de los juegos de Zelda.

I de Impa. Impa es la protectora de la Princesa Zelda, y la mujer que llega a salvar a Link en «*The Legend of Zelda*».

J de Jabber, la nuez que Link debe comerse para comprender el lenguaje de los Minish.

K de Koholint, el mundo donde tiene lugar «*Link's Awakening*», el primer juego de Zelda que no se ambientaba en Hyrule.

L de Link Steadfast, el valiente y honorable héroe de toda la saga, el salvador de orejas puntiagudas del mundo de Hyrule.



El siguiente juego de «Zelda» que salió para Game Cube pasó por el mercado sin pena ni gloria. «*The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*» tomaba muchos de los elementos visuales del juego de GBA «*A Link to the Past & Four Swords*», y añadía una dinámica multijugador. Salió a la venta entre dos juegos de Game Boy Advance, y fue el segundo título de la trilogía «*Four Swords*». El apartado multijugador permitía que hasta cuatro jugadores participasen en la misma partida con un Link distinto cada uno (que se diferenciaban por el color de su ropa), siempre y cuando alguno de ellos tuviese un cable de conexión. De esa manera, podían trabajar juntos para resolver distintos tipos de rompezabezas, aunque también se incluyó un modo de batalla para pelear entre sí.

Y así llegamos al último juego de este reportaje, un título que acabó llevando a sus espaldas el peso de dos consolas distintas. Tras un año de retraso, «*Twilight Princess*» demostró ser una fantástica despedida para GameCube, pero también un debut algo descafeinado para Wii. Con «*The Wind Waker*», el objetivo de Nintendo era crear un juego que cualquiera pudiese terminar y, como resultado, muchos fans se quejaron de que era demasiado fácil. Así que Nintendo se inspiró en «*Ocarina*» para diseñar la estructura de «*Twilight Princess*». Utilizando el mismo motor que «*Wind Waker*», «*Twilight Princess*» adoptó un estilo opuesto. Se podría decir que era una mezcla de ideas y temas ya vistos en anteriores juegos de «*Zelda*». Tomaba prestado el aspecto visual de «*Ocarina of Time*», adoptaba el tono oscuro de «*Majora's Mask*» e incluía los cambios sutiles de jugabilidad de «*Wind Waker*» en lo referente a la apariencia cinemática y el uso de expresiones faciales.

En mitad del desarrollo, Nintendo decidió realizar un cambio. Las primeras imágenes mostraban a un Link en un mundo gris y descolorido, lo que hizo pensar que se trataba del título más oscuro de la serie. Sin embargo, el estilo gráfico cambió a un mundo de paletas suaves, aunque seguía conservando cierto tono oscuro. También contenía más laberintos y objetos que «*Ocarina of Time*». Aunque el juego de Wii era básicamente una versión mejorada del de GameCube, resultaba distinto en algunos aspectos, siendo el más destacado que Link ahora podía manejar la espada con ambas manos. Link siempre ha sido zurdo. No importa en qué dirección mirara, siempre llevaba la espada en la mano izquierda (de hecho, "Link" significa "izquierda" en alemán). Con el uso de los mandos de Wii en «*Twilight Princess*», Nintendo se percató de que muchos jugadores utilizarían la mano derecha, así que hizo que Link fuera capaz de utilizar ambas manos en la versión de Wii.

"Siempre hemos creído que era muy importante que los jugadores crecieran con Link" Shigeru Miyamoto

¿Qué hace que «Zelda» sea tan popular? ¿Por qué cada nuevo capítulo genera tanta expectación? ¿Por qué la gente analiza con detenimiento cada pantalla, busca hasta el más pequeño rumor relacionado con la serie y espera el siguiente capítulo con un fervor que difícilmente se ve en otras sagas? Miyamoto lo resume a la perfección: "Creo que mucha gente sueña en convertirse en un héroe. Para mí, uno de los aspectos más importantes de la franquicia es que los jugadores crezcan con Link, que forjen una relación estable que les impulse a seguir explorando el juego. Siempre he procurado que el jugador tuviese la sensación de que se encuentra verdaderamente en Hyrule. Y si no lo siente así, se pierde parte del encanto".



» Sí, «*Zelda*» también cuenta con la típica persecución en una mina abandonada.

M de la Máscara de Majora, un objeto en forma de corazón que Link necesita para salvar Termina.

N de Nintendo, la empresa que diseñó los juegos de Zelda, y que muchos consideran el Walt Disney de los videojuegos.

O de Ocarina, el instrumento musical que apareció por primera vez en «*Link's Awakening*».

P de «*Pikmin*» que, al igual que Miyamoto, siempre quiso que Hyrule pareciese un jardín virtual.

Q de "Quiver", la palabra inglesa de carcaj, el lugar en el que Link guarda sus flechas.

R de Rupias, la moneda de los juegos de Zelda que Link puede obtener eliminando enemigos y cortando el césped.

S de Satellaview, el servicio equivalente a Xbox Live, de SNES. Nunca salió de Japón y sólo era compatible con dos juegos.

T de la Trifuerza, la reliquia sagrada con forma triangular que vincula a los personajes y los sucesos de toda la franquicia.

U de Ultramundo, el término que denomina a los laberintos que se encuentran bajo Hyrule.

V de Vaati, el enemigo de la saga «Four Swords». Al igual que Ganon, toma dos formas distintas: un hechicero humano y un ojo volador gigante con varias pinzas.

W de «*Wind Waker*», el primer juego de Zelda para GameCube y el primero en el que se pudo ver un cambio dramático en el estilo visual de la franquicia.

X de clasificación X. Se supone que Link y Zelda han tenido una relación romántica toda la saga. Lástima que no se acuerden de nada.

Y de Yoshi, que aparece en «*Link's Awakening*» como un simpático juguete que Link debe conseguir a toda costa.

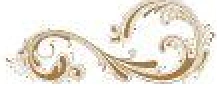
Z de «*Zelda: Gaiden*», que fue el título original de «*Majora's Mask*» durante su etapa de desarrollo.





ZELDA

LA GENEALOGÍA



Aunque muchas franquicias actuales descienden de la generación PlayStation, algunos clásicos consiguen aguantar los embates de los «*Crash Bandicoot*» y los «*Tomb Raider*» actuales. Y los títulos más conocidos parecen provenir de Nintendo. No importa si hablamos de «*Mario*», «*Donkey Kong*» o «*Zelda*», Nintendo es sin duda el campeón indiscutible cuando se trata de crear sagas y personajes que perduren en la historia. Sí, Mario es el personaje más representativo de la compañía, pero en los últimos años, la serie «Zelda» ha recibido una gran atención, tal vez por el revuelo que causó «*Ocarina of Time*» cuando salió finalmente tras un largo retraso. Pero ¿cuál es tu favorito? Revisemos el árbol familiar de «*Zelda*». Puede que descubras juegos que ni siquiera conocías…

THE LEGEND OF ZELDA

- 1986
- NES
- Nintendo
- Toda saga tiene un comienzo, y la de Zelda se inició con «*Zelda No Densetsu*» («*The Legend of Zelda*») para el periférico Famicom Disk System de Nintendo. Ya que se consideró un riesgo financiero, el sistema nunca se vendió fuera de Japón, pero el juego se descargó en un cartucho y se lanzó para la consola NES.

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

- 1987
- NES
- Nintendo
- Aunque «*The Legend of Zelda*» puso los cimientos de casi todos los demás títulos de «*Zelda*», el segundo juego intentó llevar la serie por otra dirección. En lugar de la típica perspectiva aérea, la segunda parte adoptó un estilo lateral similar al de los juegos de Mario, un cambio que no gustó demasiado a los seguidores del juego original.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

- 1991
- SNES
- Nintendo
- Nintendo necesitaba demostrar que la Super Famicom (SNES para el mundo occidental) era superior en tecnología y software a la Mega Drive de Sega, y sin duda lo hizo con la resurrección de la serie Zelda. «*A Link to the Past*» es un espectacular juego de rol considerado por muchos el mejor de toda la franquicia.

PHILIPS

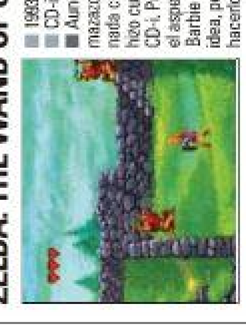
LINK: THE FACES OF EVIL

- 1993
- CD-i
- Philips
- Tras cancelar su contrato con Sony para crear un periférico de SNES, Nintendo firmó uno similar con Philips. Pero pronto se dio cuenta de que había sido una mala idea, y también decidió cancelarlo. Como compensación, Nintendo otorgó a Philips el uso temporal de la franquicia «*Zelda*». Ay, ojalá nunca lo hubiese hecho…

ZELDA: THE WAND OF GAMELON

- 1993
- CD-i
- Philips
- Aunque «*Faces of Evil*» fue un duro mazazo para los jugadores, no fue nada comparado con lo que Philips hizo cuando trasladó sus aventuras a CD-i. Puede que Philips creyese que el aspecto ridículo de la heroína (una Barbie con minifalda) fuese una buena idea, pero para nosotros, no pudo hacerlo peor… ¿o tal vez sí?

ZELDA'S ADVENTURE



- 1995
- CD-i
- Philips
- Si pensabas que «*Faces of Evil*» y «*Wand of Gamelon*» eran malos, entonces este te dejará de piedra. Aunque las primeras imágenes mostraban un estilo similar al de los juegos de «Mundodisco», «*Zelda's Adventure*» contenía secuencias renderizadas de mala calidad y escenas con actores reales. Qué barbaridad.

BS THE LEGEND OF ZELDA

- 1995
- SNES
- Nintendo
- «*BS The Legend of Zelda*», que se basaba en el juego original, solo salió a la venta en Japón para Satellaview, un periférico de SNES que se conectaba a un sistema de televisión llamado GIGA y que permitía descargar juegos. Por desgracia, Nintendo desconectó el sistema antes de que los jugadores se bajasen los últimos lanzamientos.

DERIVADOS

JUEGOS EN FORMATO LCD

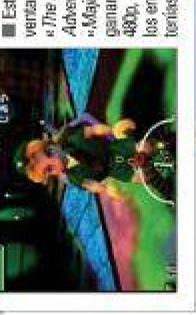
- 1989
- Varios
- Varios
- Casi todas las sagas contaron con una adaptación para el formato LCD, y «Zelda» no fue una excepción. Los títulos de más éxito fueron «*Zelda Game & Watch*», un gran esfuerzo por parte de Nintendo, y «*The Legend of Zelda Game Watch*», que fue creado por Nelsonic y nos mostraba un Link recogiendo fragmentos de la Trifuerza.

OCARINA OF TIME/MASTER QUEST

- 2003
- GC
- Nintendo
- Desarrollado originalmente para el periférico 64DD, «*Master Quest*» acabó saliendo como disco extra de «*The Wind Waker*». Los laberintos eran más difíciles que en «*Ocarina of Time*» y se incluyeron nuevos rompecabezas, para aquellos que ya hubiesen jugado con el original. El paquete también contenía vídeos y escenas cinemáticas.

ZELDA: COLLECTOR'S EDITION





- 2003
- GC
- Nintendo
- Esta recopilación, que solo salió a la venta con ciertas promociones, contenía «*The Legend of Zelda*», «*Zelda II: The Adventures of Link*», «*Ocarina of Time*» y «*Majora's Mask*». Aunque los dos últimos ganaron en calidad con la resolución de 480p, «*Majora's Mask*» era propenso a los errores. Valía la pena comprarlo si no tenías acceso a la Consola virtual.





PORTÁTILES

LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

- 1993
- GB
- Nintendo
- Aunque el software inicial de la Game Boy era muy simple, los años de experiencia de Nintendo le permitieron crear un juego de rol para esta consola. «*Link's Awakening*» era muy bueno pese a las limitaciones de la tecnología portátil, y utilizaba el curioso scroll lateral que ya pudimos ver en «*The Adventure of Link*».

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX



- 1998
- GBC
- Nintendo
- Aunque, básicamente, era la misma versión de «*Link's Awakening*» para Game Boy que se lanzó cinco años antes, incluía varios cambios significativos. Uno eran los colores, evidentemente, y gracias a ellos fue posible añadir rompecabezas que utilizaban los tonos para su resolución. Por no hablar del laberinto extra.

THE LEGEND OF ZELDA: LTTP/FOUR SWORDS



- 2003
- GBA
- Nintendo/Capcom
- Gracias a la versatilidad de la GBA, Nintendo fue capaz de resucitar al clásico de SNES «*A Link to the Past*». Y lo mejor es que no solo conseguían una copia del juego original, sino también un nuevo título desarrollado exclusivamente por Capcom para la Game Boy Advance en el que tú y tres amigos más podíais colaborar.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS



- 2007
- DS
- Nintendo
- Pese a los retrasos de la primera aventura de Link para DS, la espera valió la pena. Además del excelente control que se obtenía con la consola, «*Phantom Hourglass*» contaba con una buena historia, grandes rompecabezas y un estilo visual similar al de «*Wind Waker*». Lo único que no nos gustó fue que se terminaba muy pronto.

CAPCOM

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS



- 2001
- GBC
- Nintendo/Capcom
- A pesar de lo que hayas oído, «*Oracle of Ages*» y «*Oracle of Seasons*» fueron dos juegos completamente distintos. Aunque «*Ages*» utilizaba el viaje en el tiempo para introducir muchos rompecabezas, «*Seasons*» empleaba periodos distintos del año para obtener un efecto similar. Al cambiar de estación, se revelaban objetos secretos.

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES



- 2001
- GBC
- Nintendo/Capcom
- Es posible que las buenas relaciones entre Nintendo y Capcom en la época de GameCube derivaran de «*Oracle of Ages*» y «*Oracle of Seasons*», ya que ambos fueron creados por Capcom. Al igual que ocurría en «*A Link to the Past*», «*Oracle of Ages*» empleaba el viaje en el tiempo para introducir rompecabezas a medida que avanzaba el juego.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP



- 2004
- GBA
- Nintendo/Capcom
- «*The Minish Cap*» giraba en torno a la leyenda de «*Four Swords*», lo cual no resultaba sorprendente, ya que los otros dos títulos de la serie eran obra de la misma persona. También presentaba a los Picori, unos seres diminutos, e incluía un sombrero parlante llamado Ezlo y tres nuevos objetos: los guantes de topo, el jarrón del viento y el bastón de Pacci.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

- 1998
- N64
- Nintendo
- Habían pasado siete años desde el último gran juego de «*Zelda*», y Nintendo tenía mucho que demostrar. Muchas cosas habían cambiado durante ese tiempo, incluyendo la aparición de los gráficos en 3D, y no estaba claro si la fórmula clásica de Zelda aún funcionaria. Por suerte, el juego sobrepasó las expectativas.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

- 2000
- N64
- Nintendo
- Aunque Shigeru Miyamoto supervisió la creación de «*Majora's Mask*», buena parte del proceso recayó en un nuevo equipo de diseñadores y programadores de Nintendo. Esto, combinado con el corto periodo de desarrollo, generó muchas dudas sobre la calidad del juego, pero al final fueron infundadas.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER



- 2003
- GC
- Nintendo
- Aunque algunos jugadores tenían sus dudas sobre el estilo manga que se utilizó en este juego, pocos pueden negar la espléndida labor que realizó Nintendo. Aunque lo normal era utilizar el tema de los viajes en el tiempo, «*The Wind Waker*» decidió romper esa norma y emplear el viento y el mar como forma de presentar sus rompecabezas.

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES



- 2004
- GC
- Nintendo/Capcom
- Aunque diferente de los otros «*Zelda*», «*Four Swords Adventures*» sigue siendo un gran juego que expandía las posibilidades de conexión entre la GC y la GBA. Era lineal, sí, pero también muy divertido. Las versiones anglosajonas incluían el minijuego «*Shadow Battle*», pero «*Navi Trackers*» solo aparecía en la versión japonesa.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

- 2006
- GC/Wii
- Nintendo
- Con un estilo visual que recuerda a «El Señor de los Anillos» y un nuevo sistema de control (si tenías la versión de Wii), «*Twilight Princess*» es otro título fundamental para la venerable franquicia de Nintendo. Aunque se anunció como el mejor «*Zelda*» de todos los tiempos, creemos que ese honor debería recaer en «*Ocarina of Time*».

OTROS GÉNEROS

SUPER SMASH BROS

- 1999
- N64
- Nintendo/Hal Laboratories
- «*Super Smash Bros*» es uno de esos juegos que, o bien adoras o bien odias, no hay término medio. En cualquier caso, nadie puede discutir que fue un gran éxito de Nintendo, ya que incluía a sus personajes más importantes. Podíamos controlar a Mario, Donkey Kong, varios Pokémon y, por supuesto, a Link.

SUPER SMASH BROS MELEE

- 2002
- GC
- Nintendo/Hal Laboratories
- Aparte de algunas mejoras visuales, «*Super Smash Bros Melee*» era una simple actualización del juego original para N64. Los Pokémon cobraban más importancia que los demás personajes (lo cual explica por qué sigue siendo un éxito de ventas en Japón), aunque esta vez Link venía acompañado de Ganondorf, Zelda y Sheik.

SOUL CALIBUR II

- 2003
- GC
- Nintendo/Namco
- Cuando Nintendo mostró la tecnología de GameCube, lo hizo con una espectacular escena de lucha entre Link y su archienemigo, Ganon. Aunque las imágenes nunca se utilizaron en un producto de la compañía, algunos rumores sugerían que Namco incluiría una escena similar en la versión de Cube de «*Soul Calibur II*». Y así lo hizo.

SUPER SMASH BROS BRAWL



- 2008
- Wii
- Nintendo
- «*Brawl*» es el mejor juego de la serie «*Super Smash Bros*». Así de sencillo. Dispone de una gran cantidad de personajes, y todos ellos cuentan con un espectacular movimiento de ataque final. Añade a eso un a partado multijugador y obtendrás un título que ningún aficionado a los juegos de Nintendo debería perderse.



CLÁSICOS IMPRESCINDIBLES

Yenght 1984
Saimazoom 1984
Mapsnatch 1984
Video Olimpic 1984
Babaliba 1984
Abu Simbel Profanation 1985
Camelot Warriors 1986
Army Moves 1986
Game Over 1987
Fernando Martín Basket Master 1987
Freddy Hardest 1987
Phantis 1987
Navy Moves 1988
After the War 1989
Michel Fútbol Master 1989
Satán 1990
Simulador Profesional de Fútbol 1992

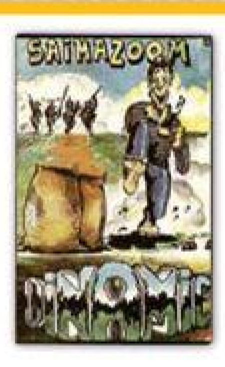


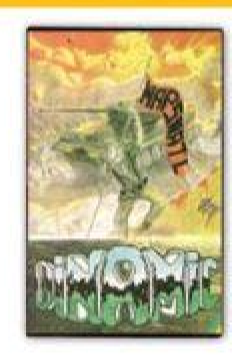
» Nacho "Snatcho" Ruiz, el menor de los hermanos, durante los primeros años de Dinamic. Suyos fueron juegos como «Yenght», «Mapsnatch» o «Video Olimpic».

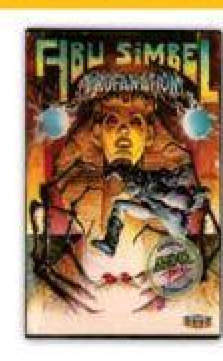
» La cabeza financiera y de gestión de Dinamic desde el primer minuto. Pablo Ruiz, a los 17 años y sin terminar el instituto, ya asumió la tarea de gobernar la compañía.

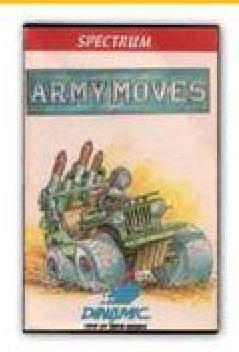
» Víctor Ruiz, creador de juegos míticos de Dinamic, como «Abu Simbel Profanation» o «Camelot Warriors», es el actual director de desarrollo y tecnología de FX Interactive.

» Dos de los primeros bombazos de Dinamic, «Saimazoom» y «Mapsnatch», del mismo año (1984) en que se fundó, junto a algunos de los títulos clásicos más recordados de 8 bit, de «Abu Simbel Profanation» en adelante.



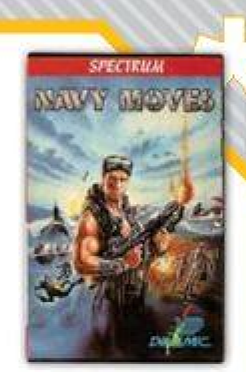








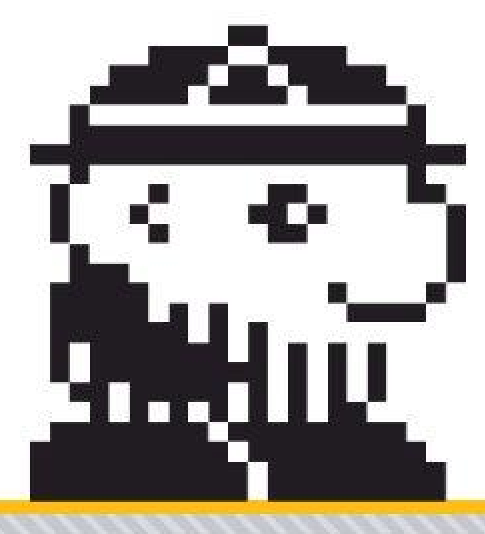




DINAMIC: LOS HERMANOS RUIZ

Si hay una compañía mítica en nuestro país de la época que se ha dado en llamar la Edad de Oro del software español, es la fundada por Nacho, Pablo y Víctor Ruiz: Dinamic. Fueron la compañía más prolífica y respetada durante los años 80 en España. Pero... ¿cómo empezó todo?

Antes de FX Interactive. Antes de que *«Navy Moves»* se conociera como un juego por capítulos en descarga. Antes del mítico *«PC Fútbol»*. Antes, estaba Dinamic. La legendaria compañía española de frenética y pionera actividad en la época de los 8 bit, y conocida por juegos míticos como la saga de Johny Jones, personajes como Freddy Hardest o licencias como Fernando Martín, lleva un cuarto de siglo en activo. Si no como marca, sí gracias a sus fundadores y artífices de que el software "made in Spain" siga significando algo. En Retro Gamer hemos hablado con Pablo y Víctor Ruiz sobre el nacimiento de Dinamic hace más de 25 años.



RETRO GAMER: Vayamos al principio, claro. ¿Cómo empezó todo? ¿Cómo nació Dinamic? ¿Teníais algún objetivo concreto en mente?

PABLO RUIZ: Todo empezó con un ZX 81.

VÍCTOR RUIZ: Sí, con el ZX 81 que nos regaló mi tía...

R.G: Aquello ya salió en una entrevista clásica que te hizo Gabriel Nieto, ¿no?

V.R.: Sí, así es. Mi tía... Ella es venezolana, es bioquímica, y en su momento la contrataron para trabajar en unos laboratorios en Londres por un año. Tras ese año, en navidades, mis tíos vinieron de visita y nos trajeron un regalo. Sin pedirlo, ni saberlo nosotros, nos trajeron un ZX 81... Entonces yo estaba con un grupo de clase, en COU, creo recordar. Un grupo de frikis que estábamos todos viciados con los ordenadores...

R.G.: Sí, esa situación nos suena...

V.R.: Ya habíamos ido al SIMO, habíamos visto el ZX 81 expuesto, todos queríamos tener uno... ya sabéis. De hecho, algunos eran tan frikis que se construían sus propios ordenadores a base de piezas. Había una revista llamada Lektor, de electrónica y demás, y vendían las máquinas por piezas... Pero, bueno, cuando nos regalaron el ZX 81 nos quedamos flipando.

R.G.: Y desde entonces se convirtió en tu tía favorita para toda la vida, claro.

P.R.: Bueno, antes Víctor ya era un manitas brutal. Un manitas "físico", por decirlo de algún modo. Y había hecho con un mecano que teníamos, con piezas de coches a escala y de aviones de aeromodelismo, que él entonces hacía, una máquina arcade de conducción de coches.

R.G.: ¿Cómo?

P.R.: Sí, ya no existe. Se desmontó, pero tenemos un diseño hecho por un dibujante que hizo una reconstrucción sobre el papel.

V.R.: En esa época, en los billares, empezaron a aparecer los primeros "videojuegos" que no eran de vídeo, sino mecánicos. Esta máquina se basaba en un juego semimecánico. Tenía algo de vídeo, porque usaba retroproyección. Tú te sentabas en una cabina y se proyectaba sobre un papel coloreado de celofán la carretera. Era más un cine que un videojuego porque, claro, no era un ordenador. Era mecánico. Sobre esa mecánica yo basé mi diseño casero, más sencillo, que era un rollo de papel que tenía pegado papel Albal, papel de aluminio, sobre el que se "pintaba" la carretera. Todo el papel de aluminio estaba unido y funcionaba como un polo, y el apoyo era un alambre que estaba unido al otro polo. Cuando tocaba un polo con el otro se encendía una luz. Era una chorrada, pero era lo que había entonces más parecido a un videojuego.

R.G.: Muy ingenioso, desde luego.

P.R: Recuerdo que venía la gente a nuestro garaje a jugar, y hacían colas para probarlo. De hecho hasta intentamos inventar un sistema para cobrar la partida, para que se echara una moneda para jugar.

V.R.: Hacíamos fiestas entonces, en el garaje de enfrente, que estaba vacío, hace muchos años. Los niños del barrio, ya sabéis. Recuerdo que un día tiraron... no sé qué era, y pusimos la máquina dentro para jugar... ¡no, espera!, aquello fue cuando hicimos el robot... La verdad es que ahora no lo recuerdo muy bien, lo tengo todo un poco confuso.

R.G.: Perdona, ¿un robot?

P.R.: Aquello fue algo que montamos para Halloween. Era un Papá Noel que hicimos para Halloween, que tenía montados unos servos. Recuerdo que llamábamos al timbre de las casas y nos íbamos corriendo, y cuando



abrían la puerta activábamos el servo y arrancaba el casete.
V.R.: Era una cinta que tenía el robot y cuando llegaba al final, saltaba el "stop", lo que activaba un muelle y lanzaba la mano del muñeco para pedir el regalo.
P.R.: Íbamos casa por casa en el barrio pidiendo regalos. Claro, todo el mundo alucinaba al ver aquello.
V.R: Sí, aquello tuvo cierto éxito entre nuestros amigos.
P.R.: Bueno, más que buscar el éxito es que estábamos viciados con todas esas cosas.
V.R: Imaginad. Yo que era un friki y me encantaban las maquetas y todo eso, cuando me regalaron el ordenador ya fui feliz del todo…
P.R.: Lo primero que hizo Víctor fue convertir el juego de coches que había inventado como máquina arcade, al ordenador. Ya le puso elementos más sofisticados, como manchas de aceite en la carretera y cosas así.

R.G.: Pero, esa "conversión", ¿la hiciste con el ZX 81 básico de 1 KB o usaste la expansión de 16 KB?
V.R: Tuve que usar la expansión de 16 KB. Eso sí lo compramos y lo pedimos por correo. Con 1 KB no se podía hacer nada.

P.R.: Ese fue el primer juego que hicimos, esa conversión de la "máquina" a ZX 81, con unos píxeles enormes, negros… La carretera iba apareciendo en pantalla y cuando llegaba una curva había que corregir la trayectoria del "coche" y cuando aparecía la mancha de aceite había que sortearla. De ese juego no queda nada.
V.R.: Bueno, hay una cinta en alguna parte… Una cinta de ZX 81 que debe tener grabado algo...

R.G.: Si eso es verdad es un auténtico tesoro.
V.R.: Creo que debo tenerla en alguna parte. Me suena que era una BASF, amarilla. Andará entre mis cajas…
R.G.: ¡Si la encuentras nosotros te prestamos nuestro ZX 81 para que nos dejes probarla!
P.R.: Sí, sería increíble volver a verlo.
R.G.: ¿Y llegaste a ponerle un nombre al juego?

» Tras realizar esta entrevista nos fuimos con Víctor a Matadero Madrid, a un evento retro organizado por Mondo Pixel



“ Eramos todos unos frikis de los ordenadores... Cuando me regalaron el ZX 81 fui feliz **”**

V.R.: Seguro que tiene el nombre escrito en la cinta…
P.R.: Yo no me acuerdo del nombre, la verdad…
V.R.: Y estaba hecho en BASIC. Era en lo que trabajaba entonces. Eran todo caracteres alfanuméricos. Aunque, bueno, quizá hice alguna rutina en código máquina para moverlo mejor…
R.G.: El BASIC de entonces daba para hacer cosas más o menos aparentes.
P.R.: El scroll era muy brusco, pero nosotros alucinábamos con lo que se podía hacer, claro.
R.G.: Y de ahí disteis el salto a Spectrum, un año después.
P.R.: Al año siguiente salió el Spectrum, sí. Y ahí sí que ahorramos dinero para comprarlo y pedimos que nos lo trajeran de Londres. Entonces nos preguntaron si queríamos el de 16 KB o el de 48 KB y dijimos "¡el de 16 KB!". Pensábamos qué íbamos a hacer con 48 KB, si no había quién hiciera programas para tanta memoria (risas)… Pero la verdad es que nos trajeron el de 48 KB. El dinero que faltaba fue un regalo para comprar el Spectrum de 48 KB. El modelo de 16 KB creo que era para tener una oferta añadida, como lo que pasa ahora con el iPhone. La mayoría de las veces que pedías un Spectrum de 16 KB no había ninguno disponible. El que se vendía realmente el de 48 KB.
R.G.: Incluso los bancos te regalaban un Spectrum de 16 KB por domiciliar la nómina.
P.R.: Y algunos un Amstrad, incluso.
V.R.: Yo recuerdo las tiendas Sinclair Store. Había varias en Madrid… Una cadena de tiendas llamada así, era muy significativo entonces. Y había otras cadenas, como la que nos llegó a distribuir a Dinamic. ¿Cómo se llamaba?...
P.R.: Micro World.
V.R.: Micro World, sí. Y todo se basaba en esa informática casera. Spectrum, Amstrad…
P.R.: Y no solo casera. Amstrad (CPC) se usaba en muchas empresas en los departamentos de administración, para facturación, por ejemplo. El modelo de disco, claro. Luego, cuando salió el PCW, se informatizaron miles de empresas… Pero bueno, cuando en 1982 salió Spectrum fue cuando empezamos a pensar en esto seriamente. Hay tres iniciativas que llevaron a la creación de Dinamic, como tal. La primera es que teníamos un club de usuarios, y queríamos hacer un fanzine, con fotocopias, para enviarlo a los miembros del club. Es como si ahora un foro de Internet se dedicara a un hilo concreto. Era algo muy típico entonces. Nuestro "hilo" para el fanzine eran los juegos de Spectrum.. Mi padre era director de teatro, y tenía un local para ensayar, en el centro de Madrid, que queríamos usar a modo de club, para que la gente aportara ideas para el fanzine. Entonces, Víctor estaba trabajando en un editor de gráficos, porque alucinaba con el salto dado de ZX 81 a Spectrum. Acostumbrado a ese píxel enorme del ZX 81, ahora podías usar dos colores y más resolución (8x8) para la misma área gráfica. Y se dedicó a diseñar ese editor para crear gráficos más detallados.

Nacho, que siempre ha sido muy bueno con el dibujo, era un gran fan de *«El Hobbit»*.
R.G.: ¿Del libro o del juego?
P.R.: De ambos, pero sobre todo del juego. Y vio que podía hacer una aventura como *«El Hobbit»*, lo que acabó siendo *«Yength»*. Los dibujos se creaban por líneas con rellenos de color (el comando "fill"). Luego había un mapa y el texto de la descripción y el diálogo.
V.R.: Sí, esas descripciones: "ves un árbol gigante. Puedes ir al Norte o al Sur. Hay una puerta cerrada…" Esas cosas. Hace poco leí que aún hay clubs que siguen jugando, y creando, esas aventuras conversacionales.
R.G.: Usando "parsers", claro.
P.R.: Y, bueno, pues por un lado teníamos ese club de usuarios con el fanzine de por medio. Por otro, esa herramienta gráfica que Víctor estaba haciendo. Y por otro, la aventura de Nacho. Y entonces, nos presentamos a un concurso literario, porque nos convenció nuestro padre (que también era profesor de literatura), que ofrecía un premio de 40.000 pesetas (unos 250 euros), en el ayuntamiento de Alcorcón. Todavía tengo ese cuento y aún creo que es precioso. Entre los tres lo escribimos y se presentó a nombre de Víctor. Y ganamos. Ese fue el primer capital para crear Dinamic, que entonces sólo era "el club" y no tenía nombre. Teníamos los juegos, la idea y el dinero.

Por entonces éramos fans absolutos de las revistas inglesas de ordenadores: Sinclair User, etc. en las que veíamos anuncios de compañías como Imagine, que para nosotros era lo más, en los que se veía a los programadores trabajando. Y pensamos que, en lugar de un club, lo que teníamos que hacer era una compañía de videojuegos. Así que, directamente, pasamos del club a la empresa, sólo por lo que nos fascinaba Imagine, Ocean y otras compañías inglesas. Y, claro, sobre todo, Ultimate.
V.R.: Sí, hacían unas campañas para captar desarrolladores que nos





» *«Abu Simbel Profanation»* vivirá una segunda juventud en su inminente reencarnación como juego de iOS.

» No hay duda de que *«Camelot Warriors»* llevaba el sello de Victor Ruiz en cada uno de sus píxeles.

» El inolvidable *«Navy Moves»* es otro clásico Dinamic que será recordado por su calidad... y dificultad.

» *«Game Over»* salió justo después de *«Army Moves»*. Con este par Dinamic marcó un punto de inflexión.

» ¿Por qué en Inglaterra se empeñaron en llamarlo *«Game Over II»*? ¿Es que nadie se fijó en la delantera?

» El café de los muy cafeteros. ¿Cómo se le pudo ocurrir a alguien un juego a partir de un anuncio de café?



influyeron mucho. A mí, por lo menos. Se les veía trabajando, pedían gente, diseñadores, programadores... Eran cosas muy alucinantes para nosotros. Te daban datos sobre las pizzas que se habían comido programando, las cocacolas que se habían bebido, las noches en vela trabajando... Ese mito del programador nocturno totalmente volcado en su trabajo era algo fascinante para nosotros.

P.R.: Sentíamos que teníamos que crear una compañía para ser como ellos. De ahí, de Ultimate, Imagine, Ocean... cogimos toda la inspiración. Y ahí empezamos también a buscar un nombre. Hicimos una lista con varios candidatos y uno de los nombres era Dinamic. Pensamos en muchos, pero Dinamic al final nos gustó por lo que implicaba.

R.G.: Pero lo que más nos impacta es el hecho, quizá con algo de inconsciencia juvenil, de plantearos ser una compañía. No ya hacer juegos, sino editarlos vosotros mismos.

P.R.: Nuestra referencia eran las compañías inglesas por lo que veíamos en las revistas de allí, que nos las traían al quiosco por encargo, y nos costaban una barbaridad con el cambio de las libras.

V.R: Sí, y ahí veíamos que realmente en Inglaterra era donde funcionaban las cosas. Allí se juntaban unos amigos o hermanos y se dedicaban a hacer juegos y fundar sus compañías. Recuerdo a los Oliver twins, que programaban para Mastertronic, a los hermanos Darling (que fundaron Codemasters)...

R.G.: Sí, justo eso, pero el hecho es que todas las referencias eran inglesas. No había una compañía española que os pudiese inspirar.

P.R.: Bueno, entonces ya se había lanzado *«Boogaboo»* (*«La Pulga»*) en Inglaterra, a través de Indescomp. Para nosotros era un orgullo que un juego español llegara al número uno en Inglaterra.

V.R: Sonaba algo raro lo de Indescomp. Todo vino a través de una división de El Corte Inglés, que de importación de moda y otros productos de Inglaterra acabó trayendo también juegos, ordenadores Sinclair, etc. y por ahí luego se creó Investrónica... bueno, era una época muy animada.

También recuerdo que cuando aún queríamos montar el club, teníamos una referencia de un fanzine catalán, al que estábamos suscritos y queríamos hacer el nuestro. Era una mezcla de tienda, porque vendían juegos importados de Inglaterra, y revista. Para nosotros era una referencia total.

P.R.: Sí, es cierto. Pero como ya teníamos en marcha *«Yength»*, *«Artist»* y demás, pensamos en dar el paso para crear una compañía.

R.G.: ¿Cuándo empezasteis a distribuir? P.R.: A ver... el ordenador nos llegó en Octubre de 1982... Y la fecha de constitución de Dinamic, la fecha formal, para mí, es el 8 de mayo de 1984, que es el día que nos llegó el primer pedido por correo a casa. No es el día que empezamos de manera oficial, que no sabemos exactamente cuando fue. Pero hasta llegar ahí pasó un tiempo. No fue algo de un día para otro.

V.R: Yo me acuerdo de cómo empezamos a trabajar con las imprentas. Recuerdo estar con las páginas amarillas delante llamando a todas las imprentas, una por una.

R.G.: ¿Para que os imprimiesen las carátulas de los juegos?

V.R: Sí. Recuerdo que cuando llamaba siempre me preguntaban: "pero usted es un particular o una empresa?". Y yo decía, "un particular". Y me querían meter unas "clavadas" brutales. Todo lo relacionado con pagos, facturas y demás, era algo que no controlábamos en absoluto.

P.R.: Hablamos de un periodo de más de un año.

V.R: Sí, un momento en que yo era el único mayor de edad.

P.R.: Yo tenía entonces 16 años. Cuando se fundó Dinamic ya tenía 17 años, y tú (Víctor) tenías 18. Y Nacho, 16. Yo estaba haciendo COU, y era una de las cosas que más me limitaba. COU era muy difícil entonces, preparando la selectividad, etc.

V.R: Sí, pero yo podía dejar de ir a la facultad con total impunidad (risas).

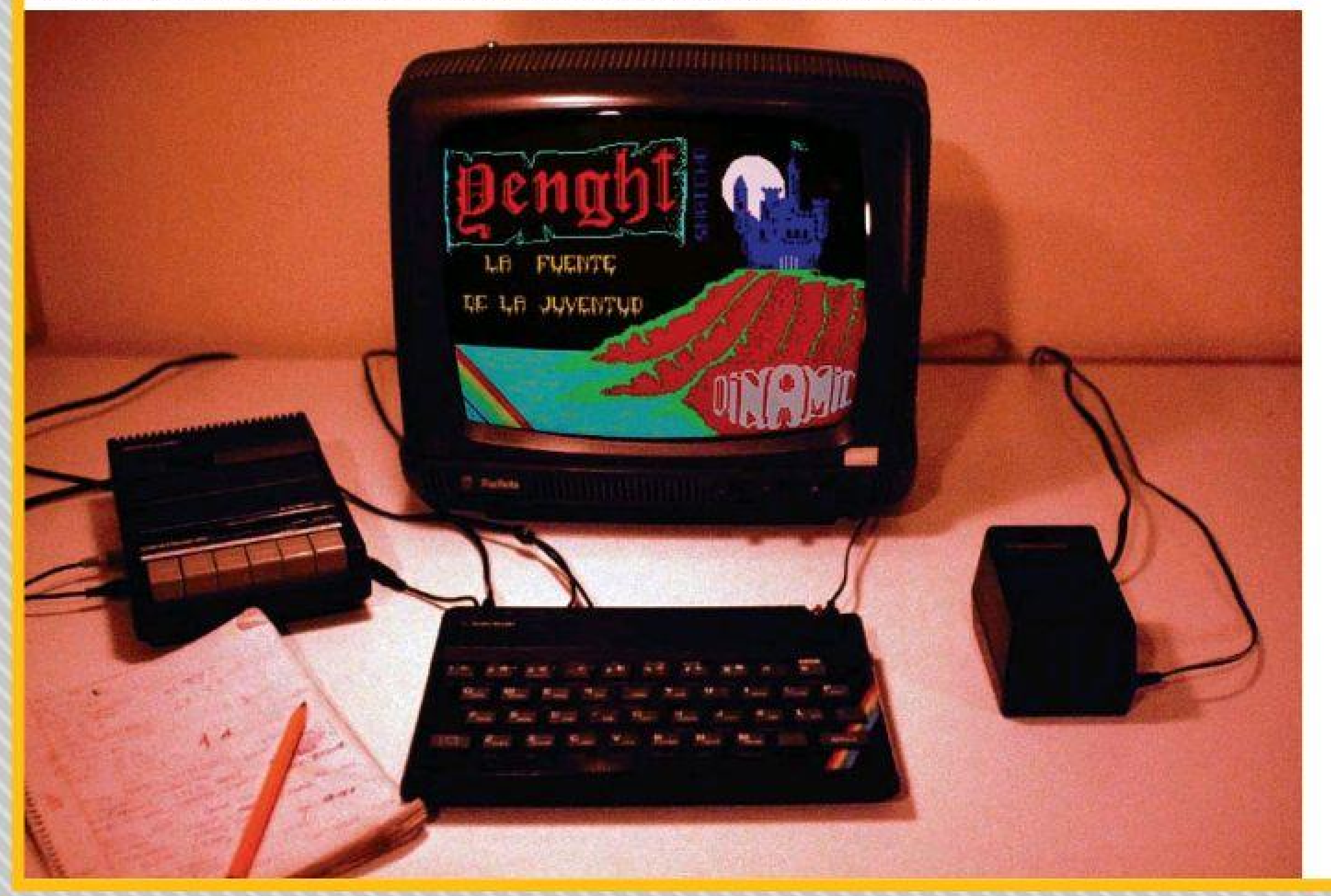
P.R.: Recuerdo que eran los amigos de Víctor que tenían coche los que nos llevaban a hacer las gestiones. Al final, creamos Dinamic que tampoco era nada concreto, realmente. Era algo completamente amateur, pero empezamos a buscar las imprentas, a comprar casetes para grabar los juegos, a buscar un dibujante para que hiciese las carátulas de los juegos que ya teníamos y necesitábamos poner un anuncio para darnos a conocer. Entonces no existía Hobby Press ni había ninguna otra publicación más que la revista ZX.

V.R: Recuerdo que te cobraban diferentes precios si hacías el anuncio en color o en blanco y negro.

P.R.: Sí, o si lo hacías a una página, a media, a un cuarto... había todo tipo de opciones. Todo eso se fue fraguando a principios del 84. La factura de las cintas de casete tiene fecha de abril del 84. Tengo también la factura de la imprenta y la del anuncio.

> “El mito del programador nocturno volcado en su trabajo era fascinante para nosotros”

» Una imagen del Spectrum de los Ruiz con que programaron sus dos primeros juegos, *«Yenght»*, en la foto, obra de Nacho, y *«Artist»*, de Víctor.





» *«After the War»* fue un pionero en plantear una trama tan de moda como el futuro postapocalíptico.



» *«Army Moves»* tenía una estructura de diferentes estilos, que se puso en boga a mediados de los 80.



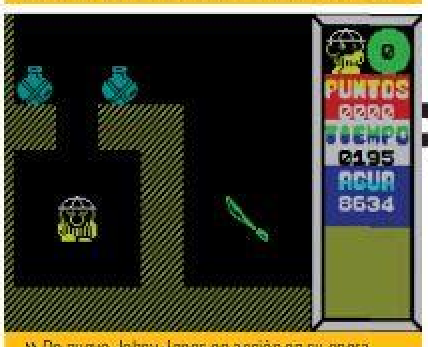
» Otro de los grandes y primeros clásicos de Dinamic. *«Babaliba»* fue el segundo título de Johny Jones.



» No había nadie más famoso que Fernando Martín entonces, y Dinamic lo fichó para *«Basket Master»*.



» *«Mapsnatch»* fue un genial intento por adaptar la filosofía *«RISK»* a los recién nacidos micros de 8 bit.



» De nuevo Johny Jones en acción en su opera prima, *«Saimazoom»*, en busca del mejor café.

Y las tres, por desgracia, ya sumaban mucho más de las 40.000 pesetas del premio. Así que empezamos ya con problemas financieros (risas).

Compramos las cintas, de dibujante convencimos a nuestro profesor de dibujo del colegio, Valentín de la Rubia, para hacer las carátulas de *«Artist»* y *«Yength»*. Era arquitecto y una persona muy maja, pero lo de la informática no lo entendía muy bien. Nos hizo la ilustración gratis, pero para Artist escogió una imagen de Leonardo daVinci en un sentido que él entendía como si los ordenadores fueran a matar el espíritu artístico, cuando en realidad ha sido todo lo contrario.. Para Yenght hizo una portada de un soldado con una espada… A posteriori las sustituimos, porque no me convencían del todo. Pero me sigo llevando genial con él, de hecho. Y también ha sido profesor de mis hijos en el colegio.

Y, bueno, pues nos faltaba poner el anuncio, así que fuimos a las oficinas de ZX a ver cómo podíamos hacerlo.

R.G.: Vamos, que no sabíais muy bien dónde os estabais metiendo.

P.R.: ¡Claro que no! Era la primera vez que pisábamos una empresa. Las cintas las compramos a Sonopress (cintas de Iberofón), que vendían en grandes cantidades.

V.R: Creo que entonces vendían las cintas como ahora los CD vírgenes. En plan "bulk". Pero compramos las de mejor calidad, las de cromo, que tenían etiquetas ya pegadas en la carcasa. Las "bulk" no, eran sólo el plástico negro.

P.R.: Recuerdo que las oficinas de ZX eran enormes, y cuando llegamos estaba todo vacío. Habíamos quedado con el comercial de la revista y le dijimos algo como "queremos poner un anuncio, ¿cuánto cuesta?". Según nos dijo el precio recuerdo que casi me caigo. Al final, tras preguntar todas las opciones, nos quedamos con el módulo que podíamos pagar. Para entonces ya habíamos gastado las 40.000 pesetas y lo que contratamos fue media página en blanco y negro. Y entonces, nos preguntó: "¿cuándo me traéis el fotolito?". Y nos quedamos a cuadros. ¿Fotolito? ¿Qué era eso? Aquel comercial era Roberto Rodríguez, que luego fue directivo de ERBE. Al final, nos resolvió el asunto diciendo que le lleváramos el diseño original del anuncio y nos prepararía el fotolito, incluyendo todo el proceso en el precio del anuncio. Y, finalmente, había que firmar un contrato. No recuerdo quién lo firmó, sinceramente.

Pero el problema era que teníamos que diseñar el anuncio y llevarlo a la revista en una fecha límite. Compramos unos Letraset y estuvimos trabajando un fin de semana entero en el anuncio, y nuestro vecino, Santiago Morga, nos preparó unos dibujos (luego trabajó de colaborador en *«Abu Simbel Profanation»* y en *«Rocky»*). En una hoja de papel "Gvarro", del que usábamos en el colegio, marqué el tamaño que nos habían dicho que debía tener el anuncio, repartimos el espacio para meter los dos juegos, con las imágenes de las dos portadas, los textos, el logo de Dinamic…

Para que os hagáis una idea de lo rápido que iba todo en esa época, justo un año después de esto salía al mercado *«Abu Simbel Profanation»*. Y a partir de ese momento ya sí pudimos contratar páginas dobles a todo color en las revistas para anunciarlo. Todo pasó a ser mucho más profesional, en ese sentido.

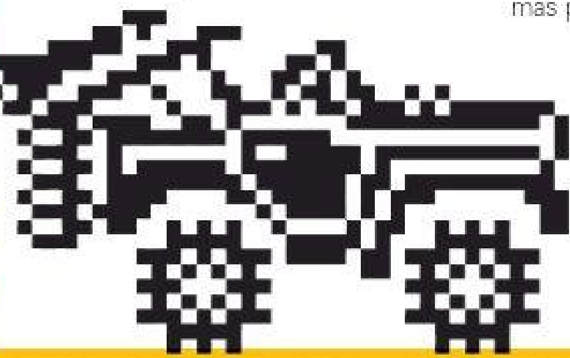


> “ Dinamic aún no era nada concreto… Todo aquello era algo completamente amateur ”

R.G.: Claro, «Abu Simbel Profanation» es del 85. Tuvo que ser un año después.

V.R: Es que estos juegos se hacían realmente deprisa entonces. La producción no tenía nada que ver con cómo se desarrollan los juegos hoy.

P.R.: Cuando diseñamos el primer anuncio nos tiramos una noche entera sin dormir. Pusimos todo lo que nos gustaba, como los logos. Ahí le pedí a mi amigo Oscar Ramos, que luego se hizo arquitecto, que diseñara un logotipo. Santiago, mientras tanto, preparaba los dibujos. Nosotros por otro lado pensábamos los textos que queríamos publicar. Y luego, dada nuestra inspiración inglesa con Imagine y Ocean, no recuerdo cuál, pero ponían un "house" detrás del nombre, pensamos en algo evocador que pudiera aplicarse a España.







R.G.: Y, entonces, fue cuando nació la "Mansión Dinamic".

P.R.: Exacto, la Mansión Dinamic. Y tomamos como diseño la casa de nuestros padres.

V.R: Sí, la dibujó Santi. Se veía esa casa, muy chula, en el anuncio.

R.G.: El recurso de la Mansión Dinamic fue usado en los primeros anuncios de *«Camelot Warriors»*, ¿no? No enseñabais nada del juego, sólo anunciabais un misterioso "¿qué está pasando en la Mansión Dinamic?"

V.R: Sí, ese anuncio ya llegó a salir en MicroHobby. Fue como un par de años después de esto. De media página en blanco y negro en ese momento se pasó en muy poco tiempo a esos anuncios mucho más profesionales. Ese periodo, poco más de un año, fue muy intenso, todo cambió mucho. Salió MicroHobby, lanzamos varios juegos...

P.R.: Sólo hasta 1985, Víctor, pasaste de hacer *«Artist»* a lanzar *«Babaliba»*, *«Saimazoom»*, *«Abu Simbel Profanation»*...

V.R: Sí, pero de esa época lo que recuerdo más intensamente es el momento de cerrar el máster de uno de los juegos, no recuerdo cuál... Esa noche lo pasé fatal. Había trabajado con Primitivo (de Francisco), que colaboraba en MicroHobby por entonces, y le encargamos el SD1 para el máster. Recuerdo irme a la cama hecho polvo, sintiéndome mal, sin poder dormir, con el frío metido en el cuerpo... Algo tremendo.

P.R.: Creo que fue aún peor cuando cerramos el máster de *«PC Basket 1.0»* en el garaje de Carlos Abril. Yo estaba de apoyo moral con vosotros, porque no podía hacer nada aparte de esperar. Recuerdo estar de noche, pasando frío, esperando cada nueva versión del máster, probándola y ver que una vez tras otra daba siempre algún error. Yo estaba allí porque cuando saliera el máster correcto tenía que llevarlo a duplicar.

V.R: Las malas noches cerrando un máster eran tremendas. Pero sobre todo cuando los máster se hacían en cinta. Aquello era aún peor. Los errores se podían producir por mil causas distintas, y el tiempo que tardabas en probar cada nuevo máster era brutal y agónico. Podías estar cuatro o cinco minutos escuchando aquellos chirridos de la carga del juego mientras rezabas para que no diera error. Recuerdo que entonces duplicábamos los juegos en Barcelona, y estaban esperando el máster allí. Teníamos billetes de Puente Aéreo reservados para ir a Barcelona, y pasaba toda la noche escuchando los ruidos de la carga del máster... "ñi, ñi, ñi"... ¡y saltaba el error! Así que nada, a volver a probar, a ajustar el azimut, grabar otro máster, esperar varios minutos, volver a probarlo, ver qué hora era en la madrugada... Todo el rato sin poder hacer nada. A veces lo mandábamos por correo, por MRW, a Barcelona. Luego empezamos a grabar en Madrid, en Audio 2, y nos pasábamos mañanas enteras allí...

> “Preparar los máster en cinta era una tarea agónica... sobre todo si daban errores”

P.R.: Bueno, pero nos habíamos quedado en lo del anuncio. Ya lo teníamos listo, lo llevé a las oficinas de la revista y cuando se lo enseñé al responsable, me miró y me dijo: "¿esto es lo que queréis publicar? ¿De verdad?". Pagamos todo al contado. La verdad es que nos trataron de maravilla, todo fue genial... Tengo todavía las tres facturas que os he comentado antes. Todo oficial, con el ITE (Impuesto de Transmisión de Empresas) del 5% –no existía el IVA entonces–. El anuncio, las cintas, la imprenta... Recuerdo que la imprenta era de Zaragoza, pero no me acuerdo por qué elegimos esa imprenta. Eran unas tiradas muy pequeñas, como 500 carátulas de cada juego.

El anuncio salió en la revista ZX de Mayo de 1984. La revista salió a finales de abril, como es habitual. Esos días íbamos al colegio como de costumbre, yo estaba en COU, Víctor iba a la universidad, Nacho estaba en el instituto en 3º de BUP, y ahí estábamos, pendientes del correo. Desde el 29 de abril, lo recuerdo bien, estuve todos los días revisando el correo. Y nada. El 29, el 30, el 1 de mayo... nada. No llegaba nada. Ya teníamos asumido que había sido un fracaso absoluto. Pensamos algo así como "esto no le ha molado a nadie, así que habrá que olvidarse". Estábamos desesperados, nos habíamos gastado ya las 40.000 pesetas y la imprenta, que trabajaba a crédito, estaba sin pagar. Además, nos habíamos gastado también todos nuestros ahorros en el proyecto.

Día tras día, nada, no había novedades. Y, de repente, me acuerdo como si fuera hoy, el día 8 de mayo, comprobé el buzón y había ocho cartas con pedidos de *«Yenght»* y *«Artist»*. ¡Fue algo increíble!

En ese momento nos pusimos en modo cadena de montaje: grabar las copias de los juegos en las cintas (por las dos caras, para que no dieran errores con sólo una grabación), poner las pegatinas en los casetes, meter cada cinta en su caja, poner las carátulas, preparar los paquetes para el envío... Los paquetes había que lacrarlos para el envío contra reembolso. Todo era a mano.

V.R: Aunque luego preparé un programa de gestión para que ese proceso se hiciera más rápido.

P.R.: Sí, pero al principio todo fue manual. Preparar cada pedido individual llevaba como una hora. Lo malo fue cuando los pedidos no llegaban por unidades, sino por sacas de correos. La segunda oleada de pedidos era un saca repleta. Cogimos a nuestros amigos, empezamos a hacer turnos para poder atender todos los pedidos... estábamos desbordados. Trabajábamos día y noche duplicando los juegos.

V.R: Recuerdo también que preparábamos las instrucciones y las metíamos junto con las carátulas y las cintas en cada pedido.

P.R.: Sí, y en cada pedido, además, metíamos unas hojitas escritas a máquina con la publicidad de los siguientes juegos, *«Saimazoom»* y *«Mapsnatch»*.

R.G.: Teníais una planificación completa de desarrollo y de producción de juegos.

P.R.: De toda esta parte de logística me encargaba yo. Víctor estaba preparando *«Saimazoom»*, y Nacho, *«Mapsnatch»*. *«Mapsnatch»* era, en realidad, una versión de RISK, que era nuestro juego favorito. El desarrollo de *«Saimazoom»* llegó porque Víctor manejaba ya muy bien el píxel y quería crear un juego con movimiento. Entonces había en televisión una campaña tremenda de café Saimaza, "el café de los muy cafeteros", y se nos ocurrió hacer un juego con una parodia de aquello. Bueno, en realidad se le ocurrió a un amigo nuestro, que siempre sacaba punta a

GENIOS ADOLESCENTES

NINGUNO ERA MAYOR DE EDAD CUANDO EMPEZARON A PROGRAMAR. Aquel mítico ZX 81 sirvió de base para que Víctor convirtiera su "recreativa" mecánica y escribiera el primer juego creado por los Ruiz. Pero no fue hasta el año siguiente, cuando le echaron mano a un Spectrum, que no se inició de verdad la aventura de Dinamic. Aquí puedes ver a Víctor hecho un chaval, trabajando en el desarrollo de *«Saimazoom»* el primer juego protagonizado por Johny Jones, tras los dos primeros juegos de Dinamic: *«Artist»*, también suyo, y *«Yenght»*, obra de Nacho.

todo, Luis Rodríguez, que se encargó de las ilustraciones de *«Babaliba»* y *«Saimazoom»*, además, siempre se le ocurrían a él los nombres que acabábamos poniendo a los juegos… el tío era increíble. ¡Y también nos hizo la ilustración de *«Video Olimpic»*!

R.G.: Pero, entonces, desde que se os ocurría una idea hasta que tú, Víctor, tenías el juego acabado, ¿cuánto tiempo podía pasar? ¿Cuánto os llevaba el desarrollo?

V.R: No mucho, en realidad. Como mes y medio o dos meses, de media…

P.R.: *«Saimazoom»* salió en Julio (de 1984), y quizá ya estaba en desarrollo desde un poco antes, no recuerdo bien, pero de Mayo a Julio, calculad el tiempo que pasó. *«Yenght»* es de Mayo, y *«Saimazoom»* y *«Mapsnatch»* son de Julio. Y, entre medias, me tocó hacer la selectividad, actuar en alguna obra en el teatro, con mi padre… Y ya pudimos contratar una página completa en ZX para el siguiente anuncio. Luego salió MicroHobby y empezamos a anunciarnos también ahí después del verano. En MicroHobby anunciamos Babaliba y *«Video Olimpic»*. La ilustración de Luis para *«Video Olimpic»* era genial, con una caricatura de Carl Lewis que adelantaba en una carrera a Johny Jones. Además, sabía componer y hacía la música de los juegos… Es mi mejor amigo desde que teníamos tres años, y nuestros hijos también lo son.

V.R: Nos compenetrábamos muy bien. Además, teníamos las mismas aficiones. Recuerdo que fuimos juntos al cine con nuestras familias a ver La Guerra de las Galaxias, y también En Busca del Arca Perdida.

R.G.: El origen de Johny Jones.

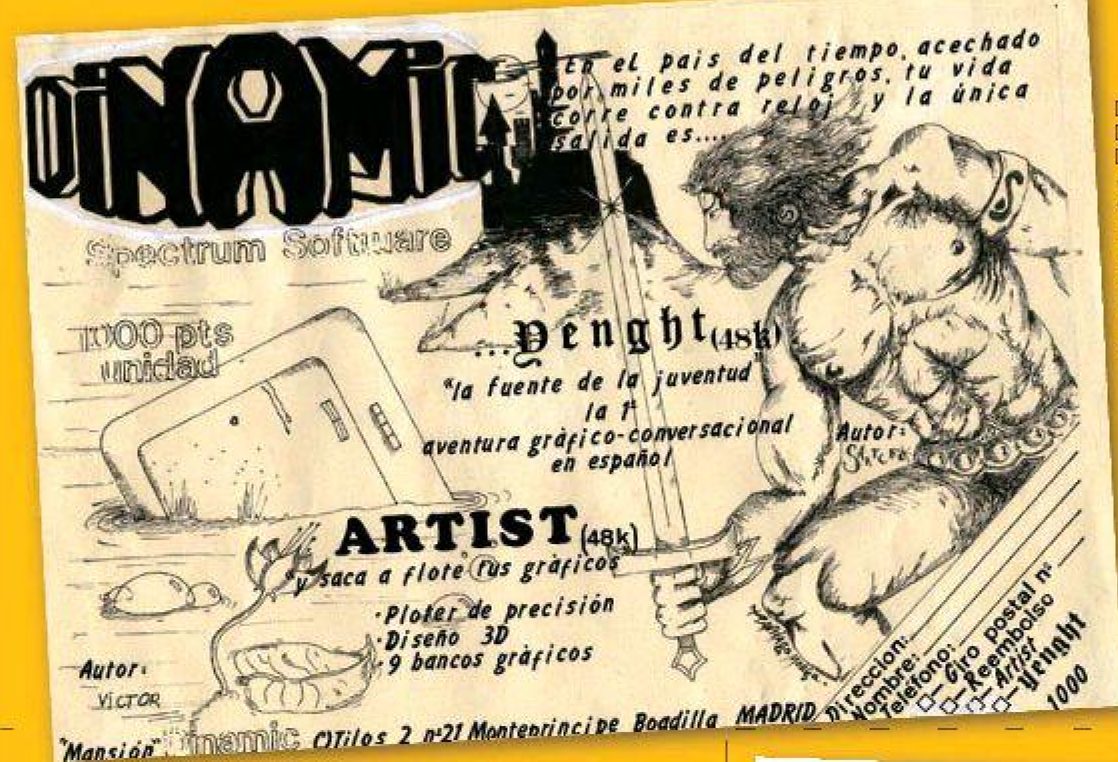
P.R.: Y nos gustaban las mismas máquinas recreativas. La fase del jeep de *«Army Moves»* se inspira en la recreativa de *«Moon Ranger»*, lo que luego fue *«Buggy Ranger»*. *«Video Olimpic»* era una adaptación de «Hypersports», de Konami. Luego salió *«Daley Thompson's Decathlon»* en ordenador, que también se inspiró en la máquina de Konami…

¡Buf! Cuántas horas echamos jugando a *«Moon Ranger»* (risas)…





ASÍ NACIÓ TODO



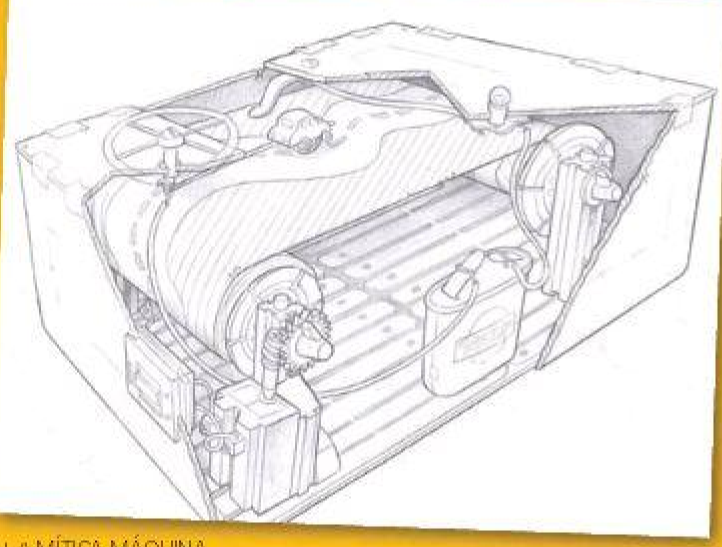
UN ESCANEO DEL DOCUMENTO ORIGINAL DEL PRIMER ANUNCIO DE DINAMIC. Pablo Ruiz sigue guardando como un tesoro este documento original de 1984. Es el mismo que llevaron a las oficinas de la editorial que publicaba la revista ZX, en el que anunciaban *«Yenght»* y *«Artist»*. Ambos se podían comprar por correo por la módica cantidad de 1000 pesetas (6 euros) cada uno, aunque entonces aquello era un pastón para los paupérrimos bolsillos de los chavales de la época –nos incluimos en el grupo–. La dirección a la que enviar el cupón era la de la casa de sus padres, donde los hermanos vivían aún, ya que en ese momento todavía iban al instituto, menos Víctor, que ya iba a la universidad.



DINAMIC

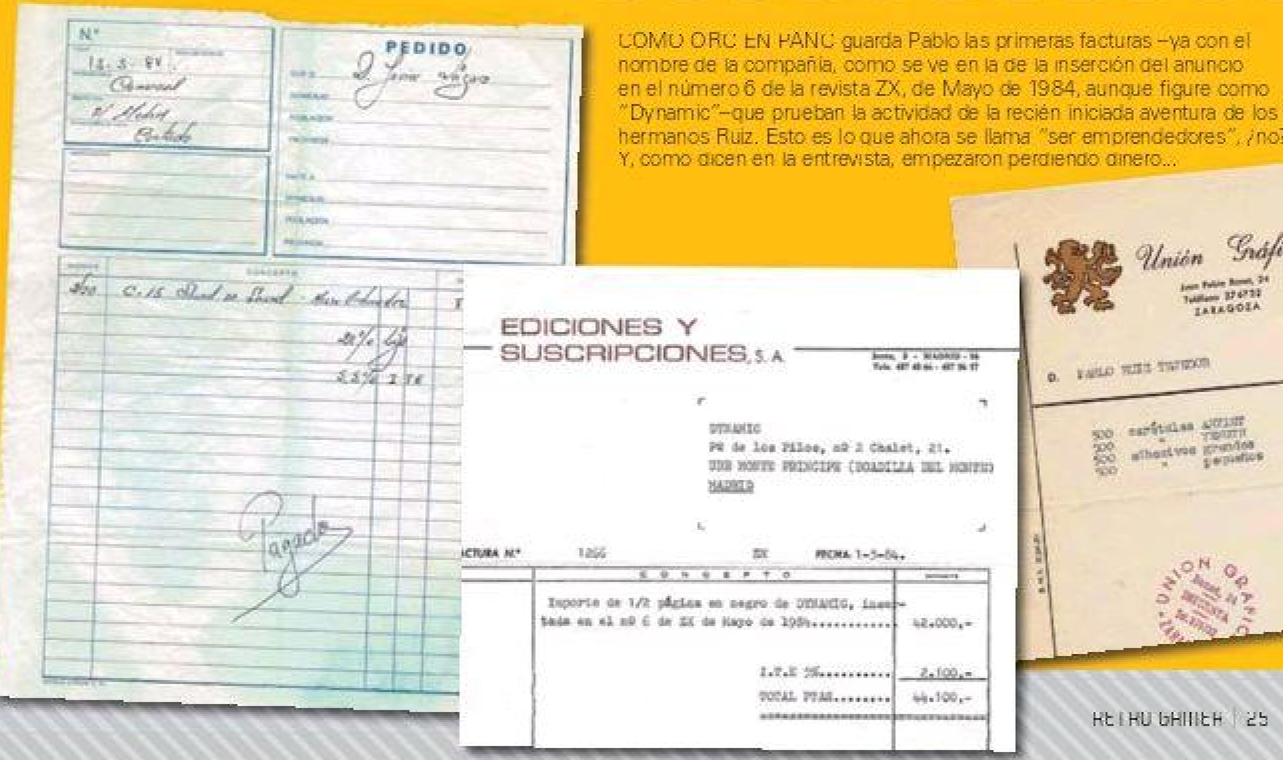
DINAMIC SOFT
AUTOR: VICTOR RUIZ
1984

ASÍ ANUNCIABAN A SUS FANS SU SIGUIENTE EXITAZO. Esta es la carta que los Ruiz adjuntaban a los compradores de sus juegos con cada envío de «Yenght» y «Artist». A máquina y una a una. Las aventuras de Johny Jones iban a empezar en el verano del 84. ¿No te seduce la propuesta de «Saimazoom»? A nosotros nos lo han vendido sin problema...



LA MÍTICA MÁQUINA RECREATIVA DE VÍCTOR. Esta es una recreación artística, pero según los Ruiz es fiel al diseño original de aquel "videojuego mecánico" que Víctor creó, inspirado en una máquina que existía en los billares de entonces. El chico era inquieto e imaginativo, sí.

COMO ORO EN PAÑO guarda Pablo las primeras facturas –ya con el nombre de la compañía, como se ve en la de la inserción del anuncio en el número 6 de la revista ZX, de Mayo de 1984, aunque figure como "Dynamic"– que prueban la actividad de la recién iniciada aventura de los hermanos Ruiz. Esto es lo que ahora se llama "ser emprendedores", ¿no? Y, como dicen en la entrevista, empezaron perdiendo dinero...



PEDIDO
Nº 14-3-84

EDICIONES Y SUSCRIPCIONES, S.A.

DYNAMIC
Pº de los Tilos, nº 2 Chalet, 21.
URB MONTE PRINCIPE (BOADILLA DEL MONTE)
MADRID

FACTURA Nº 1266 ZX FECHA 1-5-84.

CONCEPTO	
Importe de 1/2 página en negro de DYNAMIC, insertada en el nº 6 de ZX de Mayo de 1984............	42.000,-
I.T.E 5%..........	2.100,-
TOTAL PTAS.........	44.100,-

Unión Gráfica
ZARAGOZA
FACTURA Nº
11 junio 84
D. PABLO RUIZ TAPIADOR

500	carátulas ARTIST	7.000
500	" YENGHT	7.000
500	adhesivos grandes	1.600
500	" pequeños	1.000
		16.600
	ITE 5%	830
	TOTAL	17.430



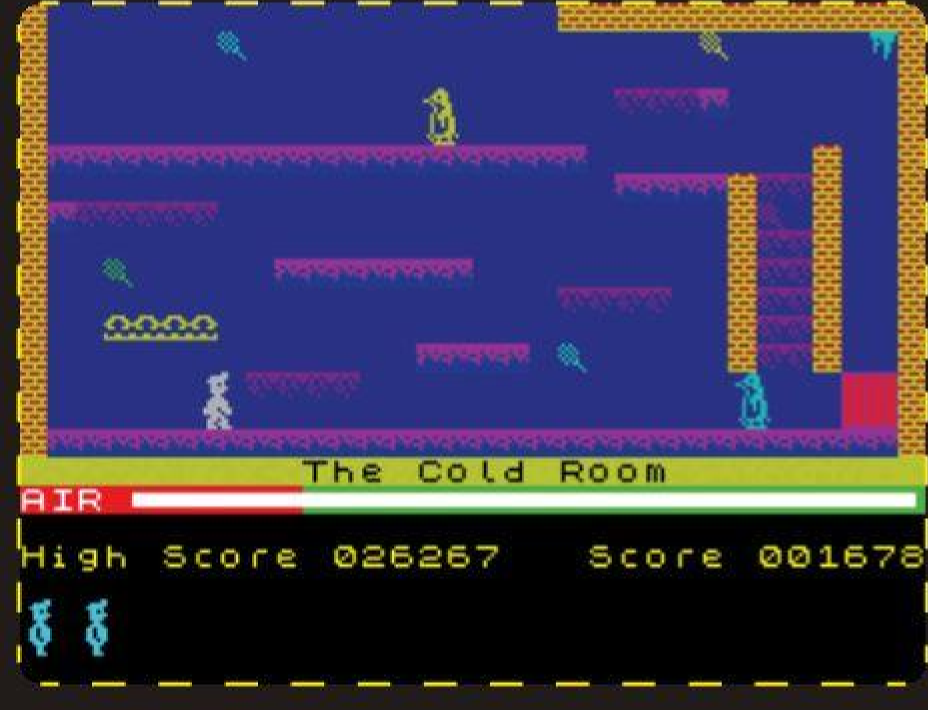
ASÍ SE HIZO...

MANIC MINER

SENTADO EN EL MISMO ESCRITORIO DONDE PROGRAMO EL JUEGO, MATTHEW SMITH NOS CUENTA SUS SENSACIONES AL VER AL MINERO WILLY SALTAR POR LAS 20 PANTALLAS DE ESTA OBRA MAESTRA PARA SPECTRUM.

LA CAVERNA CENTRAL

"Esta fue la pantalla de prueba, la primera de todas", explica Matt. "Suelos que se desmoronan, cintas transportadoras, saltos y colores superpuestos. La zona del salto desde la plataforma sólida de ladrillos hasta la primera plataforma se utilizó para estudiar la forma en que se superponían los colores. Y es una de las partes más difíciles". ¿Cómo se determinó la dificultad?, preguntamos. "El salto desde el final de la cinta transportadora hasta la plataforma superior se considera muy difícil... por eso coloqué una red de seguridad. Lo dibujé en papel cuadriculado: dos píxeles y luego una aceleración parabólica hacia abajo para alcanzar la velocidad terminal (unos cuatro píxeles por fotograma) hasta que empezabas a caer en línea recta. Hice todas las pruebas y vi dónde aterrizaba". ¿Y qué hay del muñeco de cuerda de la cinta transportadora? "Oh, algo que se me ocurrió. Me inspiré un poco en la película "Yellow Submarine". El diseño original tenía agua en lugar de una cinta transportadora. Se supone que iba a tener corrientes fuertes, y que sería imposible ir hacia atrás. Pero eso lo hubiese complicado todo, así que al final, durante la fase de escritura del código, lo sustituí por una cinta transportadora".





LA SALA HELADA

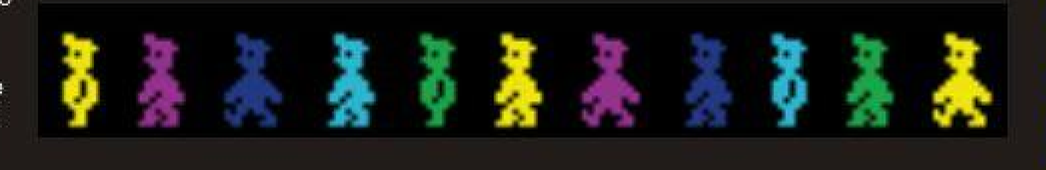
Matt se fija al instante en las "llaves" de este nivel. "Son raquetas de nieve". Luego empieza a tocar la pantalla hasta que le recuerdo que no es táctil. "Ah, vale. Aquí pensé en ajustar los píxeles, porque no tenía claro si la pantalla debía estar iluminada u oscura. Creo que acabé probando ambas opciones". Muy perfeccionista, como siempre. ¿Y qué hay de los pingüinos? "Nada mejor que un pingüino para custodiar la salida de una habitación, ¿verdad?". Cuando Willy empieza a descender lentamente por la "chimenea", Matt exclama: "Para las plataformas que se desintegraban, utilicé la memoria de vídeo del Spectrum. Fue la primera máquina que tuve con mapas de bits". Luego le menciono que el nivel es mucho más fácil que el anterior. "No diseñé las pantallas en orden. Primero creé la primera, y luego probé con las demás hasta obtener una jugabilidad más nivelada. Por eso la primera pantalla es tan difícil, no formaba parte del diseño inicial".





EL ZOOLÓGICO

Matt contempla las criaturas que aparecen en la pantalla. "Aquí tenemos arañas y emús... o patos, yo que sé. ¡Mira, hasta vuelan! Bueno, sus pies se separan un poco del suelo, eso es todo. Espera, si sólo hay dos tipo de animales. Un poco pobre... Debería haber incluido al menos tres antes de llamar a esta pantalla el zoológico". ¿Serán los pájaros una forma de representar en el juego a su equipo de fútbol favorito? "Sí, podría considerarse un tributo al Liverpool FC. Se parecen mucho al pájaro que utiliza el club como símbolo, y desde luego soy un gran hincha del equipo".







LA MINA ABANDONADA DE URANIO

Matt niega que esta pantalla representase la paranoia nuclear que se respiraba en los 80. "Es una sala repleta de saltos difíciles, y algunos hay que hacerlos más de una vez. Se suponía que debían dar miedo, como una especie de salto de fe. Si Willy caía desde cuatro veces su altura, moría. Si eran dos, estabas a salvo, y con tres... Un momento. ¿O morías también con dos? La verdad es que no me acuerdo..." Su memoria parece funcionar mejor cuando recuerda cómo programó el famoso salto de Willy. "Los dos primeros movimientos estaban formados por cuatro píxeles cada uno, un byte completo, y luego eran tres, tres y dos, otro byte. Y después 2, 1, 1, 0, 0, -1, -1, -2, -2... Un redondeo hasta el número entero más cercano". Una sonrisa se dibuja en su rostro al tiempo que suspira profundamente. ¿Y las focas? "Creo que están ahí porque tenía una bola giratoria formada por seis píxeles, y pensé, '¿Cómo voy a meter esto con un solo byte? ¡Ya está! Pondré una foca debajo'".

LA GUARIDA DE EUGENE

Y llegamos a la pantalla de los retretes. "Solía contarle a mi hermano pequeño que en el retrete vivía un monstruo verde que podía atraparte. ¡Qué mal se lo hice pasar!", comenta Matt mientras sonríe maliciosamente. ¿Y no tiene nada que decir sobre la aparición del programador Eugene Evans en la pantalla? "Me encontré con Eugene varias veces, pero apenas le conocía. Era mucho más famoso que yo y la prensa le entrevistaba más que a mí, así que supongo que lo puse ahí por celos, porque trabajaba para la "otra" compañía, Imagine", y yo aún era empleado de Bug-Byte. Aunque a ellos no se les daba muy bien escribir juegos buenos", comenta entre risas. ¿Y los objetos que recoge Willy, son lingotes de oro?, le preguntamos a Matt. "No, qué va, se supone que eso que recoge son pilas de tarjetas de crédito. Pero, la verdad es que no pude colocarles líneas a los gráficos para representar las tarjetas de forma más realista".



ASÍ SE HIZO...

MANIC MINER

PLANTA DE PROCESAMIENTO

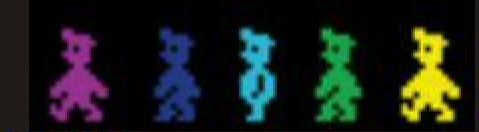
Un homenaje a las recreativas que marcaron la infancia de Matt. "Sí, solía jugar a *«Pac-Man»* en el cine Unit 4 de Wallasey". ¿La incorporación de las piernas fue un intento de evitar una posible violación del copyright? "Oh, creo que no hubiese tenido problemas bajo la ley estadounidense, ya que se permite citar partes del trabajo de otra persona sin pedir permiso, aunque puede que eso no existiera en las leyes británicas de la época... No, me faltaban píxeles en la parte inferior. Para que el movimiento fuese suave debían tener diez píxeles de anchura y, al ser redondos, la parte superior tenía que estar formada también por diez píxeles. Pero en total solo había 16, así que les puse piernas." Le comentamos que el nivel nos obliga a pasar por varias plataformas con un espacio limitado. "Sí, quería que los jugadores tuviesen que atravesar la pantalla varias veces, así es más interesante."





EL TANQUE

Dada la relación amor/odio de Matt con el dinero, le preguntamos si esta pantalla es una referencia al Impuesto sobre el Valor Añadido (VAT en inglés). "No, es por el tanque con las pasarelas que se desmoronan", asegura. "Pura estética, y no hizo falta código extra. Una forma como cualquier otra de llamar a esa zona". ¿Y qué hay de los canguros? Suspira y medita unos instantes antes de responder. "¿Carne de canguro? ¿Una fábrica de comida para perros? No sé... podría ser". Con la desintegración de las pasarelas, debió de ser una pantalla muy difícil de probar. "Ya tenía ideada la ruta, y la probé una y otra vez. No sabía si existían otros caminos. Muchos de estos niveles solo los he recorrido una vez. Apliqué el mismo principio en *«Jet Set Willy»*. No existen números aleatorios en el juego. Cada vez que debes atravesar un nivel, empiezas en el mismo lugar y tienes la misma velocidad. Y si yo podía acabar el nivel de una sola vez, sin repetirlo, seguro que a los jugadores les costaría mucho". Eso no es muy modesto por tu parte, Matt. "Control de calidad", afirma al tiempo que nos guiña el ojo.



EL MINERO WILLY CONOCE A LA BESTIA KONG

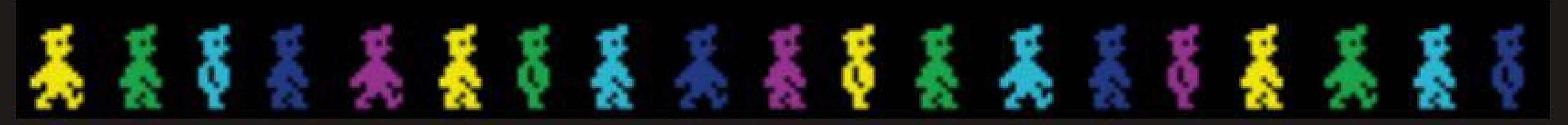
Otro guiño a las recreativas que tanto dinero se llevaron de su bolsillo. "Barriles, plátanos... Si llego a poner martillos, habría sido todo un homenaje a *«Donkey Kong»*", exclama. La pantalla implica realizar varios saltos de prueba. "Sí, de unos cinco bytes", confirma Matt, refiriéndose a la anchura del abismo. "La longitud de los píxeles debía ser exacta". Y luego estaban los interruptores, aunque no era obligatorio activar ambos. "Puede que la idea original fuese pulsar los dos para terminar el nivel, pero seguro que se me olvidó probarlo". Y entonces parece recordar. "¡Ah, no! ¡La única parte violenta del juego era opcional! Era por si te entraban ganas de matar a la Bestia Kong. Creo que salió a relucir mi vena hippy..." Adopta una voz más ronca para continuar, aunque no muy diferente de su tono habitual: "¡No tienes que matar al mono, hermano!"

LAS AMEBATRONAS CHIFLADAS

"Sí, es una rejilla horizontal", explica Matt al contemplar uno de los niveles más conocidos del juego. ¿Y eso, son escobillas de baño con ruedas? "Eh... ya que sus colisiones con los sprites eran perfectas, probé con diferentes formas para saber cuál era más adecuada. Willy siempre tenía 16 píxeles de altura, pero su anchura variaba en diferentes puntos. Quise probar sus límites, así que los hice tan altos y delgados como pude. Quería que fueran de un extremo a otro, para que el jugador sólo pudiera saltar por encima en ciertos momentos. Pero luego me di cuenta de que sólo se podían superar si te sincronizabas con ellos. Fue aquí donde descubrí que eso pasaba a menudo". También fue la primera pantalla que sufrió cambios cuando el juego salió bajo el sello de Software Projects. "Sí, al principio eran el logotipo de Bug-Byte, así que los cambié. No necesitaba una demanda legal".







EL BOSQUE DE ENDOR

Se parecen mucho a los Ewoks. Endor era su planeta natal, y "El retorno del Jedi" se estrenó el mismo año que «*Manic Miner*». Vamos a arriesgarnos y a decir que eras un fan de "Star Wars", Matt. "Fui a verla esa semana y, cuando volví a casa, diseñé esta pantalla. ¿En qué me convertiría yo, en Jedi o en Sith? ¡En Jedi, claro! De hecho, en el último censo, declaré que era mi religión oficial". Le sugerimos hacer una pausa para llenar las jarras de cerveza y vaciar el cenicero, ya que vamos por la pantalla diez, justo la mitad. "No, hombre, es la nueve", protesta Matt. Le aseguramos que es ya la diez. "Qué fallo. Siempre empiezo a contar desde cero". Parece que su cerebro aún funciona en formato hexadecimal…



EL REGRESO DE LA BESTIA ALIENÍGENA KONG

Asumimos que es alienígena porque su cabeza no deja de palpitar. Matt entorna los ojos en dirección a la pantalla. "¡Sí, palpita!" Luego simula el movimiento con sus manos, y eso parece activar las neuronas de su cerebro. "Utilice muchos números literales en esta pantalla, así que, si utilizabas uno de esos editores que salieron, la pantalla siempre tendría a la Bestia Kong. Todos los niveles compartían el mismo código (no podía hacer 20 programas distintos), por lo que si superabas el reto de la pantalla, la Bestia Kong, Eugene o lo que fuera empezaba a bajar hasta que se quedaba en el suelo". Vemos a Willy zambullirse para coger el último plátano antes de aterrizar sano y salvo en la salida. "Hay que bajar antes de que Kong lo haga, ¿verdad? ¿O no? Supongo que quise gastar una pequeña broma a todos los jugadores", asegura Matt mientra sonríe.





EL ATAQUE DE LOS TELÉFONOS MUTANTES

El título es un homenaje a otro programador amigo de Matt, Jeff Minter. "Me encontré con Jeff varias veces cuando gané el Golden Joystick. Conectamos enseguida. Hablamos de nuestros gustos musicales". Le recordamos que, en su aparición en el documental Thumb Candy, comentó que esta pantalla le encantaba. "Esos teléfonos son mis enemigos preferidos. ¿Quieres ver una foto del teléfono que utilice para crearlos? Un BT 300". Matt sube las escaleras para buscar la foto, pero regresa con las manos vacías. La pantalla está atestada. ¿Tenías algún límite en el número de enemigos que podías incluir? "Sí, cuatro moviéndose arriba y abajo, y cuatro a izquierda y derecha. Espera, creo que se podía cambiar a ocho arriba y abajo o a izquierda y derecha. Lo hice en algunas pantallas. Pero sí, ocho era el límite. Debido a la memoria y a la velocidad. Era fácil ralentizar el juego si a colocabas piezas aquí y allá, así que establecí un límite, ocho, para no preocuparme".



REFINERÍA DE MINERAL

"¿Esos son trozos de minerales? Supongo que sí", dice Matt. "Y la salida es una calavera con dos huesos cruzados". El mismo símbolo que se puede ver en la portada de la segunda edición. Aparte de eso, esta pantalla tiene una de las dos únicas escaleras que aparecen en el juego. Y también incluye un ojo parpadeante. ¿Tiene algún significado, Matt? "Está relacionado con el mineral", exclama enigmáticamente. Le comentamos que nos encanta la cinta que nos lleva hasta la salida. "Sí, no había forma de volver atrás. Dibujé las plataformas en papel cuadriculado, y coloque flechas en aquellos lugares que… No, mentira", dice, corrigiéndose a sí mismo. "No utilicé papel cuadriculado. Lo escribí en el editor del Tandy. Primero pinté el nivel y luego lo probé. Añadía un bit y veía si era posible pasarlo. Luego añadía otro, y así sucesivamente". Y, de esa manera, creó su obra maestra…

ASÍ SE HIZO... MANIC MINER



HANGAR DE ATERRIZAJE DE LA SKYLAB

Éste fue siempre nuestro talón de Aquiles. Esos objetos que descienden de forma aleatoria nos causaban pavor. "No hay nada de qué preocuparse, es una secuencia fija", explica Matt. "Si grabas la pantalla y la comparas con las demás versiones, ves que es siempre la misma. Era muy fácil aprenderse la secuencia". Su mente deriva a temas más trascendentes. "La Skylab se lanzó un año antes, pero no tardó en quemarse en la atmósfera. La verdad, no sé qué harán con la Estación Espacial Internacional cuando no puedan seguir reparándola... La enviarán a una órbita más alta cuando se cansen de ella... Es demasiado grande para quemarla en la atmósfera". Esto... ¿Y qué nos puedes contar de las llaves? "Pues son chips informáticos". Matt empieza a retorcerse los dedos, mientras contempla la pantalla con ojos soñadores. Aún siente cariño por su pequeñín...



EL BANCO

Sonreímos al ver el cheque que aparece en la pantalla. "El cheque saltarín", dice Matt con aire de tristeza. Las escaleras vuelven. "Sí, es un enrejado. Hay el mismo número de bytes en la zona izquierda y en la derecha. Creo que solo se podían utilizar ocho bytes distintos en cada pantalla. ¿O eran cuatro? En *«Jet Set Willy»* eran cuatro, creo. Todo muy primitivo. La clave consiste en guardarlos por separado. ¿Lo hice? No me acuerdo. Creo que no. Para la escalera volví a utilizar los mismo caracteres de la otra pantalla. Aquí no hay inversiones: la línea debe estar en la zona central. Si se invirtiese, habría que guardarlo dos veces en la memoria. La inversión era una operación muy costosa en Spectrum. Bueno, la inversión horizontal. La vertical era fácil. Solo había que asignar espacio de la memoria". Asentimos como si nos hubiésemos enterado. Los programadores que nos lean sabrán de qué habla.



DECIMOSEXTA CAVERNA

"Qué puedo decir, me quedé sin nombres. ¿O era un homenaje al formato hexadecimal y pensé que no hacía falta ninguno?", se pregunta Matt. ¿Y los enemigos? "Bichos con una bandera. En la cola". Medita... "¿Hacían algo especial? ¿No? Puede que llegase a pensar algo, pero no me acuerdo. Los gráficos no se guardaron como archivos; estaban hechos de números. Los coloqué en la memoria de vídeo. Diseñé los niveles con el editor, pero también dibujé los gráficos en papel cuadriculado. Aún no tenía el editor BOUGIE. Lo hice de forma que las animaciones se desarrollasen en cuatro fotogramas, hacia delante o hacia atrás. Skylab es la excepción. Tenían ocho fotogramas para la explosión, pero lo normal eran cuatro". ¿Y las llaves? "Eran tarjetas de crédito". Nos percatamos de que la llave junto a la puerta debe ser la última en recogerse, o se corre el riesgo de que Willy se quede sin oxígeno. "No es bueno utilizar trucos así. Se acaba probando a ver qué pasa".



EL ALMACÉN

"Este fue un experimento que quise probar. ¡Un jefe final! Era tan difícil que seguro que muchos jugadores lo pasaron muy mal", explica con una risa malévola. "Solo me lo terminé una vez (nota: la última vez que nos reunimos, nos dijo que no se lo había terminado nunca). "Ahora ya tengo más práctica, así que seguro que podría terminarlo media docena de veces. Con tantas cosas moviéndose y suelos derrumbándose, es muy difícil medir si algo es posible. Ya que todo está predeterminado, si se puede hacer una vez, se puede hacer más veces. Es la única forma de saber que no es una misión imposible". Los cortacésped de este nivel iban a sustituirse por el logotipo triangular de Software Projects. O al menos, esa era la idea, nunca se hizo...



LA VENGANZA DE LAS AMEBATRONAS

Los tentáculos vuelven otra vez a la carga tras su paso por la pantalla nueve, aunque ahora se parecen a los invasores de "La guerra de los mundos". "Siempre los consideré una especie de medusa, pero sí, supongo que evolucionaron hasta una forma de vida superior", explica Matt. La dificultad también era mayor. "Esta pantalla tiene la velocidad máxima permitida para los enemigos, hasta cuatro píxeles por fotograma".



GENERADOR DE ENERGÍA SOLAR

¿Acaso esta pantalla representaba tu compromiso por el medio ambiente, Matt? Por un momento, mantiene la mirada perdida. "Claro que me preocupaba el medio ambiente, pero no más que a cualquier otra persona", responde con su típica voz grave. "Creo que es el fondo más brillante de todo el juego. Siempre utilizaba un tono oscuro, normalmente negro". Bonito rayo de sol. ¿Fue difícil crearlo? "No, con un poco de código, fue fácil. Un byte de ancho. Primero baja y, si tropieza con algo, sigue su camino; siempre en ángulo recto. Spectrum solo podía utilizar ángulos rectos en los colores. Hacía que rebotase. Hoy día, a esto se le llamaría Inteligencia Artificial. No te mata, pero te succiona todo el aire. Es una faena que te robe el aire pero, por lo demás, no es un nivel muy difícil". Matt, permite que te digamos que no estamos de acuerdo con esa afirmación…



LA ÚLTIMA BARRERA

Ya casi estamos en casa. Y con el sol surgiendo detrás del lago. Más acogedor imposible. "Sí, aquí no tuve muchos problemas de solapamiento de los colores. Los gráficos quedaron mejor. Ya que no había interacción, tenía mucha más libertad. Como era el último nivel, puse los gráficos de la pantalla de presentación en la parte superior, y así me ahorré trabajo. Lo diseñé en papel cuadriculado, luego lo dividí en bytes y, por último, le di un formato hexadecimal. En aquella época no había escáner". ¿Esa herradura es la salida de la pantalla? "Es el símbolo Omega; ¡el fin!" ¿Y el pez y la daga que aparecen como recompensa? "Oh, los incluí por gusto. Solo medían ocho píxeles de alto y dieciséis de ancho, y aún no los había utilizado", afirma con aire despreocupado. Pero Matt, hace algunos años, en el Screenplay Festival (y, seguramente, tras un par de cervezas), aseguraste que tenían una connotación religiosa, que fue un intento de añadir "un poco de folclore". Da la última calada a su cigarrillo. "Puede ser", sonríe. "Ya lo descubrirás en mi próxima aparición…" Ah, ojalá…







BUGGY BOY

SI TODOS LOS JUEGOS FUERAN COMO ÉSTE...



- » COMPAÑÍA: ELITE
- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1987
- » GÉNERO: CARRERAS
- » VERSIÓN MOSTRADA: C64
- » ¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?: UNOS DOS EUROS, MÁS O MENOS



HISTORIA

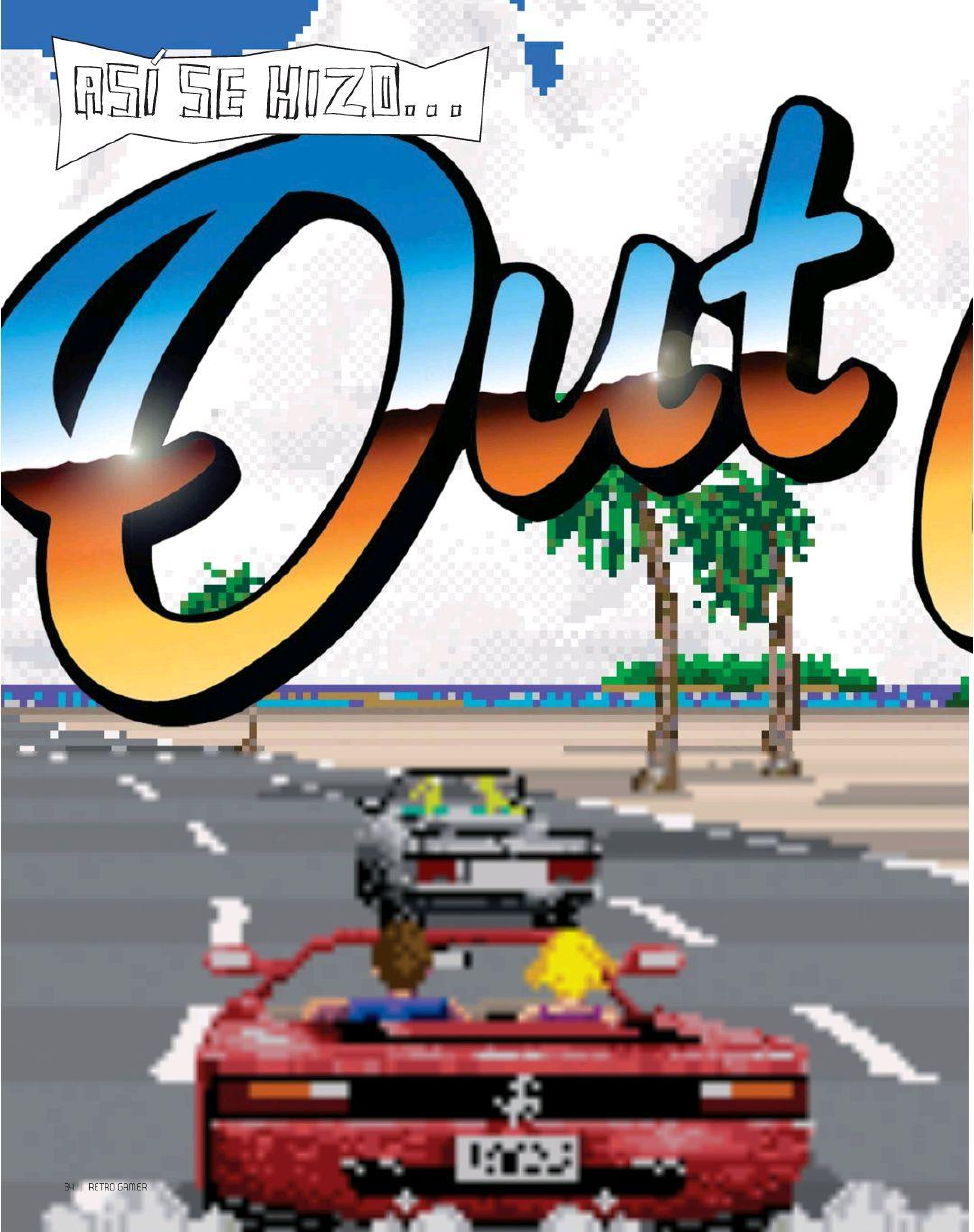
¿No es maravilloso lo que puedes hacer con la tecnología? Cuando «*Buggy Boy*» se anunció por primera vez para los sistemas de 8 bit, muy pocos podían esperar que los programadores de «*Elite*» pudieran capturar con tanta perfección el espíritu arcade de la recreativa original..

Y desde luego lo hicieron muy bien, y aunque hubo otras conversiones muy dignas de la recreativa de Tatsumi (hemos encontrado viejos recuerdos como las reviews de Amiga) la conversión para Commodore 64 por parte de Dave Thomas fue indudablemente la mejor. Siempre te daban ganas de llamar a un par de amigos para jugar con el «*Buggy Boy*» de C64, porque era tan bueno que se convertía en el pasatiempo ideal para quedarse en casa un día lluvioso. A lo largo de cinco circuitos, cada uno compuesto de diferentes etapas, tenías que ir más allá de pilotar lo más rápido posible hasta la línea de meta.

El quid de la cuestión es que tenías un tiempo límite para completar cada etapa y considerando el número de obstáculos de cada trazado la verdad es que el asunto estaba lejos de resultar sencillo. Hileras de árboles, rocas y charcos de agua solo eran algunas de las trampas en el camino de tu buggy, no era sencillo acabar los circuitos del final.

Por suerte, al atravesar algunas puertas podías conseguir algunos segundos más de tiempo, mientras que otras puertas concedían puntos extra. El enrevesado trazado de los circuitos era todo un reto y sólo los mejores pilotos eran capaces de conseguirlo todo, mientras que el bien equilibrado nivel de dificultad te obligaba a seguir intentándolo. No fue posible recrear la visión panorámica de las tres pantallas de la recreativa original, pero no hay duda que la versión para Commodore 64 era una delicia para los ojos. Gráficos brillantes y definidos, junto a una velocidad y fluidez que eran la envidia de los propietarios de Spectrum y CPC, la versión de C64 de «*Buggy Boy*» era una auténtica bestia que demostraba todo el potencial que había dentro de la carcasa del Commodore 64.


1 2 3 4 5
SCORE
06570
140 KPH
LO
HI
30
30


ASÍ SE HIZO...
Out

YU SUZUKI –LEYENDA DEL VIDEOJUEGO, DUEÑO DE UN FERRARI Y FILÓSOFO A TIEMPO PARCIAL– NOS HABLA DEL MÁS EMBLEMÁTICO JUEGO DE VELOCIDAD DE SEGA, EL CLÁSICO DE 1986 LLAMADO... ¡«OUTRUN»!

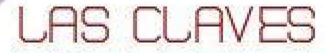
Yu Suzuki se unió a Sega en 1983, y su primer encargo fue *«Champion Boxing»* para SG-1000. A finales de 1985 ya se había establecido en la vanguardia del desarrollo de máquinas recreativas, siendo responsable de un par de grandes éxitos de SEGA como *«Hang-On»* y *«Space Harrier»*. Pero su camino a convertirse en un productor de videojuegos de leyenda estaba a punto de cambiar a una marcha superior; al año siguiente, con *«OutRun»*, fue cuando Suzuki se erigió en una superestrella de la programación con renombre internacional.

Antes de un breve lapso con el fin de programar a tiempo el genial «Space Harrier» para su lanzamiento en diciembre de 1985, la atención de Suzuki ya estaba centrada en los juegos de carreras. El resultado de su primer "pilotaje" había sido *«Hang-On»*, que apareció en los arcades japoneses en julio de 1985: un juego de carreras de motos de gran cilindrada en el que los jugadores disfrutaban en las cabinas de las recreativas de la sensación de agarrarse a un manillar. La motivación de Suzuki de cara a la producción de *«Hang-On»* vino de su deseo de ver cómo SEGA destronaba a Namco como líder de juegos de carreras en Japón, y aunque *«Hang-On»* era un título magnífico Suzuki reconoció que no había bastado para que Sega adelantase a su principal rival, el desarrollador de *«Pole Position»*. Suzuki no era amigo de las repeticiones, así que en vez de producir otro juego de motos optó por crear uno de coches.

Bueno, esta es una parte de la historia. La otra, una razón de menos peso pero igualmente importante en la determinación de Yu Suzuki a la hora de crear *«OutRun»*, vino de una película de Burt Reynolds, tal y como nos confiesa: "El principal impulso detrás de la creación de *«OutRun»* fue mi pasión por una película llamada "Los locos de Cannonball". Pensaba que sería estupendo hacer un juego de ese estilo. El filme transcurre a lo largo de América, así que ideé el plan de realizar el mismo trayecto y recoger información mientras viajaba. Pero me dí cuenta, una vez que ya había organizado todo, de que los paisajes de ese recorrido americano no eran realmente muy variados, así que revisé mis planes y decidí documentarme en Europa". Aunque "Los locos de Cannonball" tuvo una gran influencia en el trabajo de Suzuki con *«OutRun»*, el juego también contiene semejanzas que debieron de ser casuales con aquella animada escena de "Todo en un día" –también una producción de 1986– en la que Ferris, con la atrevida Sloane a su lado, conducía a toda velocidad un Ferrari 250 GT Rosso Corsa. Pero el hecho es que el interés de Suzuki se había apartado de América.

El iconoclasta enfoque de Suzuki en cuanto al desarrollo de juegos se convertiría, a lo largo de los 90, en una práctica habitual –12 años más tarde, por ejemplo, su compañero Yuji Naka llevaría al equipo de *«Sonic Adventure»* a Sudamérica con fines de investigación–, pero mediados los años 80 ya estaba haciendo cosas innovadoras, como viajar alrededor del mundo sólo para asegurarse de que su juego fuese un verdadero negocio. Los planes de Suzuki culminaron con una aventura de investigación por Europa. "Debido a este concepto transcontinental", nos recuerda, "me di cuenta de que primero debía cubrir realmente aquel recorrido yo mismo, recogiendo información con una cámara de video, una de fotos y otros equipos. Comencé en Frankfurt, donde alquilé un coche y le instalé una cámara de video. Después conduje por Mónaco y Montecarlo, a través de las carreteras montañosas de Suiza, descansé en hoteles de Milán, Venecia y Roma, recopilando así información durante quince días. Tengo muy buenos recuerdos de ese viaje. Había muchos lugares en los que no bastaba con saber inglés: una vez, encargando una comida, pensé que había pedido (en un idioma europeo) un plato de sopa, pero me llevé una sorpresa al ver que traían... ¡cuatro platos sólo para mí!".

Con o sin sopa, fue mucho el trabajo que Suzuki realizó durante esas dos semanas en Europa. "El siguiente paso fue hablar con la población local de los lugares que visitaba y reflejar esas charlas y otras experiencias en el juego", recuerda Suzuki. El





» COMPAÑÍA: SEGA
» DESARROLLADOR: AM2
» FECHA DE LANZAMIENTO: 1986
» GÉNERO: VELOCIDAD
» ¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?: DE 1 A 60 EUROS, SEGÚN LA VERSIÓN

VERSIONES PARA TODOS



Sega Mark III/Master System
Esta primera conversión fue lanzada en Japón el 30 de junio de 1987, menos de 12 meses después del debut de la recreativa en el mismo país. No fue un mal trabajo: en términos de presentación es superior a la mayoría de las versiones para ordenadores de 8 bit y contaba con el chip de sonido Yamaha YM2413 FM de Mark III, que velaba porque la banda sonora no sonase demasiado distinta de las melodías originales que se escuchaban en el arcade.



Mega Drive
En agosto de 1990, *«OutRun»* fue comercializado como cartucho de Mega Drive tras haber sido exitosamente adaptado a la consola por Sanritsu Denki, compañía especializada en conversiones (hoy desarrolladora independiente conocida como SIMS y, por entonces, propiedad de SEGA). Destacó por ofrecer una nueva y exclusiva canción llamada "Step On Beat".



PC Engine
Esta conversión realizada por NEC, y exclusiva para Japón, fue presentada a finales de 1990. Es un producto excelente, que supera con facilidad la versión para Master System y hace sudar tinta a la de Mega Drive, a pesar de la supuesta superioridad de ésta en cuanto a hardware.



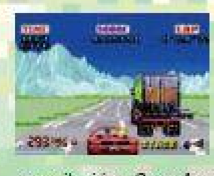
Sega Saturn
La brillante versión para Saturn de *«OutRun»* fue comercializada en Japón bajo la bandera de SEGA Ages en septiembre de 1996. No sólo contiene tanto la versión doméstica japonesa como las variaciones internacionales del código arcade, sino que también cuenta con una tasa de refresco de 60 fps que supera la estándar de 30 fps de la recreativa. También incluye hasta versiones con nuevos arreglos de la clásica banda sonora de cuatro canciones, las cuales fueron reelaboradas personalmente por Hiroshi Kawaguchi a principios de 1996. Corrió a cargo de Rutubo Games, otro equipo japonés especializado en conversiones.



Dreamcast
Aunque tanto la versión de *«OutRun»* incluida en *«Shenmue II»* –en forma de minijuego– como la de *«Yu Suzuki Gameworks»* –formando parte de un compendio retrospectivo de cinco juegos– son muy respetables, ambas difieren del arcade original en un par de aspectos: el vehículo del jugador es un Ferrari de estilo genérico, pero no el original diseño Testarossa, así como también el timbre de la música está ligeramente modificado. A pesar de ello, ambas apariciones en Dreamcast fueron producidas por Rutubo Games, que tan genial trabajo había hecho para Saturn.



Game Gear
Lanzada en 1991, fue la primera versión portátil de *«OutRun»*. Como es de esperar, pasa apuros en su intento por recrear visualmente el arcade, aunque sí que tuvo éxito en la consecución de un novedoso logro la opción de disputar carreras de dos jugadores conectando un cable link.



Game Boy Advance
Esta sorprendentemente acertada versión de *«OutRun»* apareció junto con atractivas conversiones de *«After Burner»*, *«Space Harrier»* y *«Super Hang-On»* dentro de la compilación *«Sega Arcade Gallery»*, publicada por Atari en Europa en enero de 2003. Paradójicamente, este *«OutRun»* de Bits Studios nunca fue comercializado en Japón.



Móvil
¿*«OutRun»* en un teléfono móvil? Pues sí, y además existen versiones disponibles para keitai (móviles japoneses) que incluso pintan mejor que algunas de las de plataformas de 8 y 16 bits. Una pena lo de los controles, eso sí…



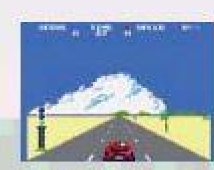
Commodore 64
Los tiempos de carga de esta añeja versión de 1987 para C64 eran soporíferos, y la estética general del juego sólo recordaba vagamente a la del auténtico *«OutRun»*. No se podían elegir las rutas, y únicamente los temas "Magical Sound Shower" y "Splash Wave" estaban representados –y de manera no muy fiel–. En el lado positivo, había unos cuantos "pokes" que se podían introducir tanto para detener el tictac del reloj como para atravesar a otros vehículos. Gracias a Dios por la versión para Saturn.



Sinclair ZX Spectrum
Al igual que la versión para C64, la de Speccy, desarrollada por Probe en 1988, fue publicada por US Gold. Y también como el título para C64, contenía poco más que una pequeña parte del arcade que hacía las delicias del público.



Amstrad CPC
«OutRun» para CPC, también estrenado en 1988 y programado por Probe, no era mucho mejor que la versión de Spectrum: no disponía de música y también parecía un primo lejano y poco agraciado del arcade. En la parte positiva, contaba con la apropiada configuración para los cambios de ruta –una ausencia imperdonable en la versión para C64– y venía empaquetado con una cinta que contenía la música de la versión arcade, que podías reproducir en tu radiocasete mientras jugabas y así engañarte a ti mismo pensando que disfrutabas de la recreativa en tu habitación.



MSX/MSX2
Salió a la venta en 1988. Se trataba de otra simple reducción del arcade, incluso todavía más aligerada –aunque también mucho más colorida– que la versión de C64. Aunque fue comercializada inmediatamente después de la aparición de los cartuchos FM-PAC con chip de sonido, esta conversión, obra de Pony Canyon, falló a la hora de sacar partido al nuevo hardware añadido, resultando una mediocridad repleta de sonidos "blip"



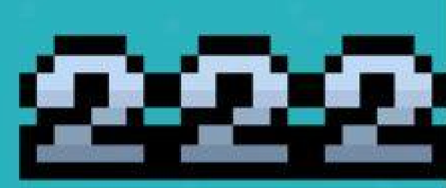
Commodore Amiga
Para aquellos afortunados que ya eran propietarios de un A500 en 1989, Probe realizó una conversión para Amiga de *«OutRun»* con más semejanzas con el arcade original –hasta lo que permitía la capacidad de la máquina– que las versiones que había programado para CPC y ZX Spectrum.



Atari ST
La versión para ST de *«OutRun»*, que salió en 1988, poco antes de la diseñada para Amiga, estaba a años luz de los "remakes" para ordenadores de 8 bits.



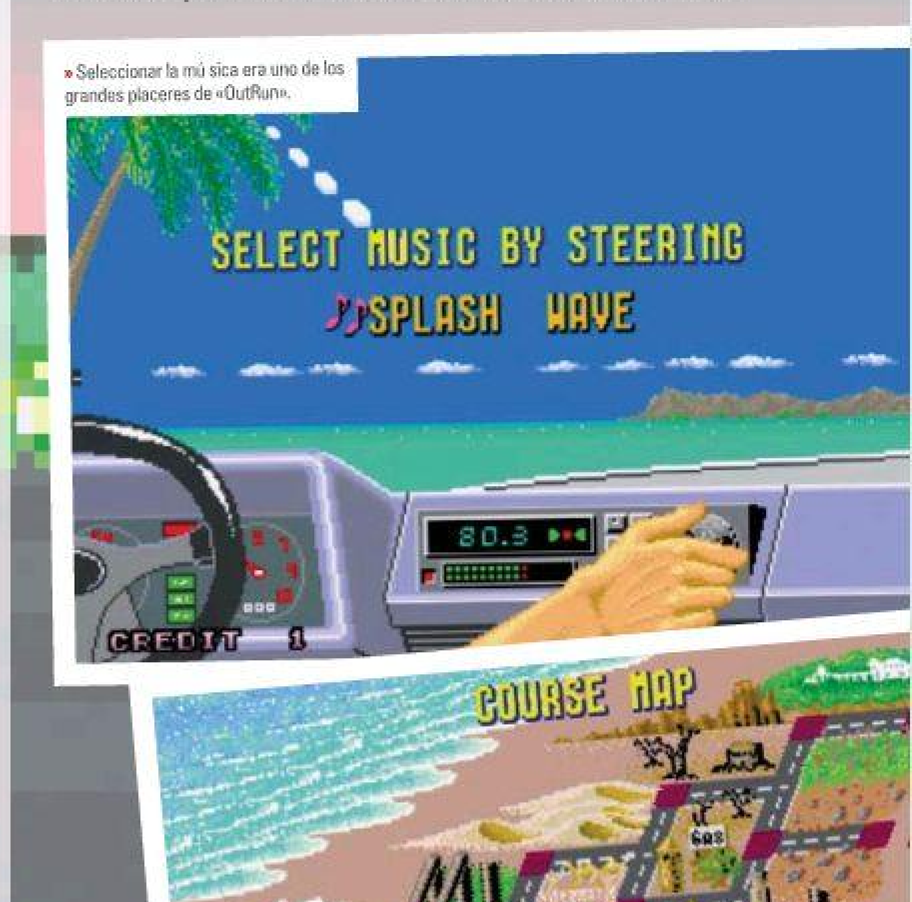
DOS
Los usuarios de DOS tampoco fueron marginados de *«OutRun»*: Sega publicó una versión programada por los miembros de Distinctive Software (bajo el alias de Unlimited Software) en 1989. Fue un trabajo digno, aunque las versiones para Amiga y Atari ST gozaron de mayor brillo.



resultado fue una instantánea única, a través de un videojuego, de aquellos ya avanzados años 80, una interpretación japonesa de la geografía europea. *«OutRun»* es en muchos aspectos el juego más representativo de los años de excesos durante la burbuja económica japonesa: una producción con concesiones al lujo, permite conducir un Ferrari Testarossa y sentarse en una moderna cabina arcade, transcurre en infinitas autopistas que atraviesan un resplandeciente país de corte europeo… Y todo con una banda sonora cuyo único momento melancólico llega más allá del "checkpoint" final con el tema "Last Wave".

Sin embargo, incluso mientras la burbuja duró existieron límites. Los recursos de SEGA no eran ilimitados y la tecnología de que dispuso Suzuki no almacenaba bastante memoria como para hacer factibles sus sueños. Como consecuencia, Yu Suzuki tuvo que hacer concesiones durante el desarrollo. Ninguno de estos recortes supuso detrimento alguno en la fantástica jugabilidad de la obra, pero aún así Suzuki se vio insatisfecho al verse forzado a sacrificar algunas de sus ideas: "Sólo pude llevar a la práctica la mitad de las cosas que quería hacer en *«OutRun»*", dice. "Por culpa del presupuesto y de los tiempos de desarrollo, algunos de los contenidos que había planeado tuvieron que ser comprimidos o eliminados. Había hecho los preparativos para ocho personajes y quería incluir varias pruebas en cada punto de control, lo cual habría llevado al jugador a experimentar una historia, algo así como la película "Los locos de Cannonball". También quise ofrecer a los jugadores la opción de conducir supercoches, de manera que pudieran disfrutar de las diferencias en el rendimiento de los vehículos."

El garaje de Ferraris que tanto anhelaba Suzuki vio finalmente la luz en *«OutRun 2»* en 2003, pero para el juego original tuvo que conformarse con uno solo. "Naturalmente, sentía pasión por los Ferrari", dice Suzuki. "El coche de la época del que más se hablaba era el Ferrari Testarossa de 12 cilindros. La primera vez que vi uno fue en Mónaco, y estaba arrebatado por su belleza; pensaba "no hay otra opción: es el único". Existen otros muchos Ferraris con encanto, pero los problemas de memoria hicieron imposible incluirlos en el juego, así que decidimos que el coche debía ser el Testarossa de 12 cilindros".



» Seleccionar la música era uno de los grandes placeres de «OutRun».

"Cinco de nosotros nos apretujamos en un coche y condujimos tres horas para ver un Testarossa"

YU SUZUKI, SOBRE LA DEVOCIÓN DEL EQUIPO AL FERRARI MÁS POPULAR DE LOS 80

De regreso a Japón, Yu Suzuki y su equipo se propusieron llevar a cabo nuevas investigaciones. Suzuki ya había explorado el potencial de los paisajes y entornos para *«OutRun»* durante su expedición por Europa en coche de alquiler; el siguiente objetivo de su equipo fue aprender más sobre el Testarossa, lo que, como Suzuki relata, trajo múltiples problemas: "sólo un reducido número de Testarossas habían sido traídos a Japón, así que tuvimos algunas dificultades para encontrar un propietario que nos ayudase a recoger información sobre el vehículo. Finalmente, cinco de nosotros nos apretujamos en un pequeño coche y condujimos durante tres horas para ver un Testarossa (de un particular). Le sacamos fotos desde todos los ángulos, con intervalos de cinco grados, y grabamos el sonido del motor."

El trabajo de Suzuki en *«OutRun»* fue un modelo de diseño inteligente y concienzudo. Todas las noches colocaba una libreta y un dictáfono junto a su cama, de manera que pudiera anotar cualquiera idea que le viniera a la cabeza durante sus sueños. No es casualidad que el tramo inicial de carretera de *«OutRun»* esté libre de tráfico: era para asegurarse de que los jugadores no se desanimaran tras sufrir una colisión nada más haber introducido la moneda de 100 yenes para echar una partida. Las explosiones instantáneas en los choques entre vehículos tampoco eran del agrado de Suzuki –a pesar de ser frecuentes en los juegos de carreras anteriores a la era *«OutRun»*–, y omitió deliberadamente esta moda en el diseño tanto de *«Hang-On»* como de *«OutRun»*. Por otro lado, Suzuki pensaba que encaramarse al primer puesto de una carrera y tener como único objetivo mantener la posición no era tampoco una cosa excesivamente divertida, razón por la cual *«OutRun»* tiene más de carrera contra el crono que de competición entre automóviles.

Las preferencias de Yu Suzuki en cuanto a jugabilidad parecían estar en sintonía con las de los jugadores, lo que condujo a decisiones de diseño que ayudarían a *«OutRun»* a apartarse de la tendencia hacia "lo imposible" de los juegos de conducción del momento, tal y como Suzuki explica: "Durante la época del desarrollo de *«OutRun»*, una colisión con otro coche en un juego de conducción provocaba una explosión, y había otras muchas cosas imposibles con coches reales. Incluso si eras bueno conduciendo coches de verdad, las habilidades necesarias en esos juegos eran diferentes. Yo quería hacer un juego de conducción en el que los que eran buenos conductores pudiesen conseguir buenos resultados. Por esta razón, dentro de lo posible, simulamos características como los caballos de potencia, par de torsión, relación de cambio e ingeniería de llantas de manera parecida a los coches reales. Para aquellas cuestiones difíciles de controlar añadimos asistencia de IA. Creo que el nivel de producción de *«OutRun»* fue muy alto".

La asistencia de IA de la que Suzuki habla fue utilizada para un efecto particularmente bueno en el manejo del Testarossa. Las técnicas de drift de las que los desarrolladores japoneses de juegos de carreras suelen hablar son, según Suzuki, fundamentales en los buenos juegos de conducción –si los neumáticos del coche se agarran excesivamente a la superficie de la carretera, el manejo del coche será muy tembloroso–, pero antes de *«OutRun»* esto no era algo comúnmente apreciado por los responsables de estos juegos. Sin embargo, la respuesta del Ferrari de *«OutRun»* estaba perfectamente diseñada, evitando las frustraciones que los jugadores sienten cuando intentan controlar coches propensos al subviraje, el sobreviraje o a los "espasmos". Y otra cosa igual de buena: *«OutRun»* no



» El tramo inicial se mantuvo libre de tráfico a fin de no frustrar a los jugadores demasiado pronto.

» Si te retrasabas al salir, el hombre de la bandera se cabreaba de lo lindo.





LO DE DELANTE ES UN TESTAROSSA



Turbo OutRun
Fue la primera de las muchas pseudo-continuaciones de la fórmula original, e incluso se asemeja a "Los locos de Cannonball" por su configuración como carrera panamericana. También añadió una función turbo para propulsar el coche.



Battle OutRun
«Battle OutRun» fue un producto exclusivo para Sega Master System, eliminó el concepto de conducción lujosa que ofrecía el juego original y lo sustituyó por más simples y "emocionantes" persecuciones criminales. No estaba mal, dentro de lo que cabe.



OutRun Europa
Fue uno de los diferentes «OutRun» de la época y salió para Game Gear, Master System y C64 en 1991. Intentó ser el competidor oficial de SEGA frente al excelente «Chase HQ» de Taito, pero fracasó por sus pobres diseño y producción.



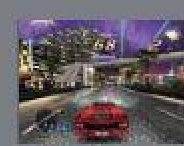
OutRun 3-D
Un lanzamiento para Master System que fue diseñado con el fin de sacarle partido a las gafas SegaScope 3D. Parecía futurista, aunque la falta de confianza en el proyecto se camufló con un aviso en la carátula que la hacía aún más evidente: "¡CON MODO 2-D!".



OutRun 2019
«F-Zero» y *«OutRun»* se fusionan en este juego para Mega Drive de 1993. Las divergentes rutas del arcade se conservan, pero el Ferrari ha sido reemplazado por un vehículo con forma de cohete un tanto vergonzante. Eso sí, muy futurista.



OutRunners
Una de las mejores entregas, con una versión arcade que ofrecía puestos de conducción interconectados para carreras multijugador. La placa System Multi 32 alimentaba unos gráficos en un estilo de los de «Power Drift», el clásico de 1988.



OutRun 2 / OutRun 2 SP
Licencia de Ferrari, nuevos modos y unos sorprendentes gráficos 3D alimentados por la placa Chihiro. Fue la primera verdadera continuación de «OutRun», y "sólo" tardó 17 años en llegar. Hay versión online en PSN y XBLA.



Sega Ages 2500 Vol 13: OutRun
Es en parte una continuación de «OutRun» y en parte una conversión del original,. El nuevo modo "Arrange" consistía en adelantar oponentes en el transcurso de cada etapa y luego permanecer delante de ellos hasta el final.



OutRun 2006: Coast 2 Coast
Supone el regreso de «OutRun 2» y «OutRun 2 SP», ofreciendo magníficas conversiones de los arcades para Xbox, PS2, PSP y PC, además de material exclusivo adicional para estas plataformas. Un auténtico imprescindible.



sólo constaba de una interminable carretera, sino que ofrecía una selección de rutas al final de cada etapa, exigiendo que te desviases a derecha o izquierda hacia un nuevo recorrido más dificultoso o más sencillo. En un juego tan exuberante como *«OutRun»*, parte de la diversión residía en descubrir cómo era la siguiente etapa. Suzuki está de acuerdo, y explica que el énfasis en las localizaciones era algo deliberado: "Quería hacer un juego en el que pudieras disfrutar de magníficos cambios de paisajes y escenarios mientras conducías, en el que experimentaras una sensación agradable al jugarlo."

Desde el uso de un Testarossa descapotable y la elección de Coconut Beach como primera etapa, a los nombres de los temas de la banda sonora –brisa, ola, lluvia– y los tonos pastel para dibujar el cielo, la frescura de *«OutRun»* era casi tangible; el juego perfecto para el verano. Le mencionamos esto a Suzuki, esperando no haber percibido erróneamente la experiencia durante todos estos años. "Sí, es correcto", asiente para nuestro alivio. "Quería diseñar etapas en las que se pudiera oler el aroma fresco de las flores y las hojas, como en los verdes prados de Suiza, así que me alegra que fueseis capaces de sentirlo."

Siendo un juego tan elaborado, sorprende escuchar que el equipo responsable de *«OutRun»* lo formaban un grupo de gente de SEGA elegidos casi al azar. "El equipo consistía en cuatro programadores, cinco diseñadores gráficos y un editor de sonido", dice Suzuki, "y encargamos a otro equipo la fabricación del mueble de la recreativa. El equipo de desarrollo del juego lo formaba gente que estaba disponible en ese momento. Yo mismo escribí todas las partes importantes de planificación y programación; creo que no hubo influencia alguna por parte del equipo de desarrollo. Recuerdo que el grueso del trabajo de desarrollo duró entre ocho y diez meses. Ocho o diez meses en los que prácticamente estuve viviendo en SEGA", ríe.

Pero, otro hombre –Hiroshi Kawaguchi (el artista antes conocido como Hiroshi Miyauchi)–, tuvo un enorme protagonismo en lo que se ha convertido en uno de los aspectos más reputados de la producción de *«OutRun»*: su música. Kawaguchi se unió a SEGA como programador en 1984, escribiendo junto a Yuji Naka el juego *«Girl's Garden»* para SG-1000 mientras componía música como hobby en sus ratos libres. Suzuki escuchó algunas melodías de Kawaguchi y quedó tan impresionado que le encargó la banda sonora de *«Hang-On»*, tras lo cual Kawaguchi abandonó su puesto de programador y empezó a componer a tiempo completo desde casa para SEGA.

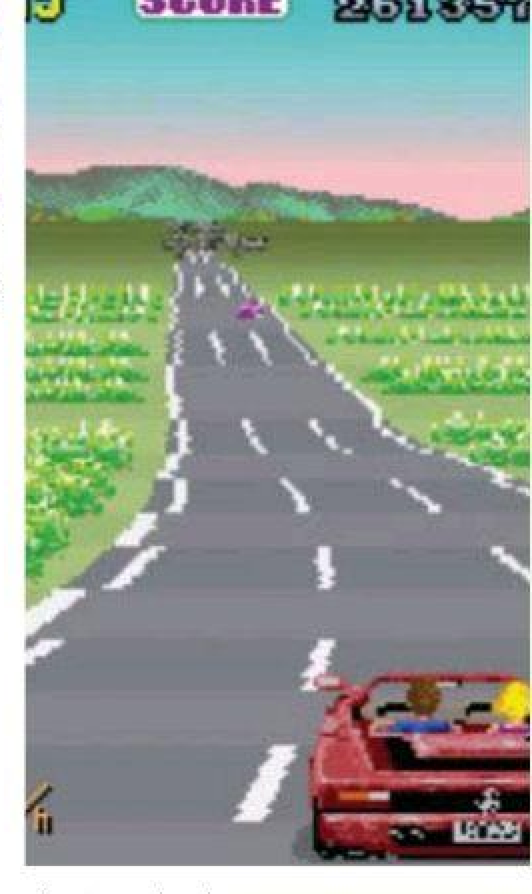
Yu Suzuki, que también era guitarrista, le encargó a Kawaguchi una serie de tareas durante su trabajo en *«OutRun»*: "Durante la etapa de planificación le expliqué en detalle el tipo de melodías que necesitábamos. Le conté que básicamente quería ocho ritmos de beat-rock con un tempo de 150 bpm. Recuerdo que seleccioné una serie de temas para utilizarlos como muestras de referencia. En aquellos días no podíamos utilizar samplers o fuentes de sonido PCM, así que el timbre de las melodías estaba creado por sintetizador. Esto nos trajo dificultades a la hora de reducir la cantidad de datos para reproducir las canciones. Quería incluir guitarras y voces en la banda sonora, pero era imposible con la tecnología de la época."

La banda sonora final representa uno de los más notables y duraderos ejemplos dentro de la música de videojuegos japoneses. *«OutRun»* ofrecía a los jugadores la posibilidad de elegir tres temas –"Passing Breeze", "Magical Sound Shower" y "Splash Wave"– antes de que la acción comenzase. Es una colección de temas exquisitos, alegres y pegadizos hasta el punto de que los jugadores enseguida los identificaban. De alguna manera, estas melodías se adaptan a la perfección a los gráficos de *«OutRun»*, e incluso parecen acoplarse a la sensación de aceleración y manejo del Testarossa. Esto se explica en parte por la equilibrada dedicación de Yu Suzuki en los aspectos sonoros, visuales y de sensibilidad de la obra: "No podía pensar en el juego y la música como cosas sueltas", nos cuenta. Pero también Hiroshi Kawaguchi, tras trabajar con Suzuki para ofrecer la música de *«Hang-On»*, estaba empezando a comprender la manera de pensar de Suzuki y sus deseos. Le pedimos a Suzuki que nos confesara su pista favorita de *«OutRun»* y nos respondió sin vacilar: "Magical Sound Shower."

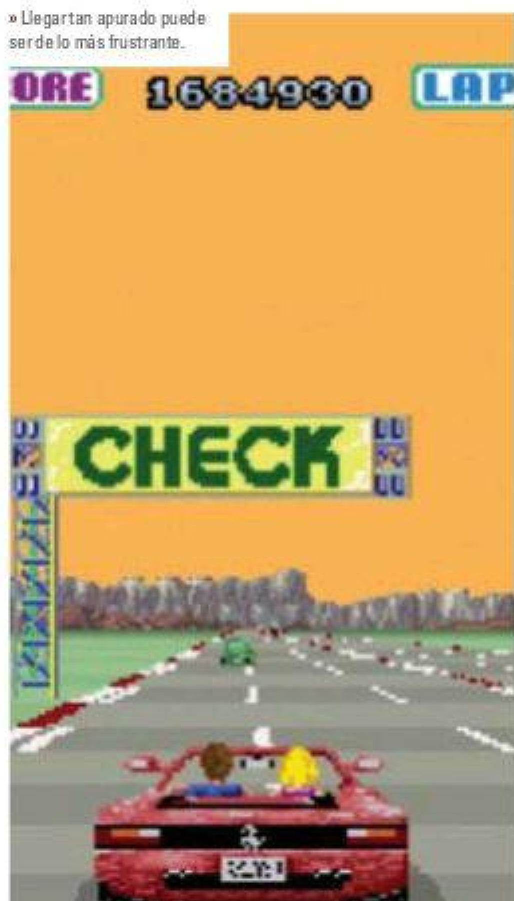
Yu Suzuki quiso hacer de «OutRun» una experiencia táctil, no algo que sólo entrase por los ojos y los oídos. Por ello, los diseños de recreativa que encargó fueron los primeros ejemplos de arcades capaces de ofrecer efectos de vibración a los jugadores en los momentos apropiados, como cuando el Testarossa se estrellaba contra un poste de carretera. Existían cuatro tipos de cabinas: los tipos móviles Deluxe y Standard, una vertical con fuerza de reacción sólo en el volante, y una versión sin ningún tipo de movimiento. El éxito de las versiones móviles DX y SD fue abrumador, por lo que, tras sus pruebas iniciales, las cabinas carentes de vibración se convirtieron en algo poco común en Japón. Independientemente de la presencia o ausencia de partes móviles en estas prestigiosas cabinas, todas ellas usaban monitores de marca Nanao. Era vital que el rapidísimo escalado de sprites y las ondulantes carreteras fueran mostrados en las mejores pantallas posibles, y casualmente estas cabinas fueron la última generación de máquinas SEGA en usar monitores Nanao. Como parte de una política de reducción de costes, las posteriores recreativas de SEGA usarían pantallas Samsung. Y mientras que las pantallas Nanao se mantuvieron eternamente resplandecientes, las Samsung fueron propensas a las quemaduras y dieron muestras de envejecimiento.

Ningún juego anterior de conducción había inspirado tanta dedicación y los jugadores se esforzaban al máximo en la búsqueda de las puntuaciones más altas. Ya en 1988, era habitual encontrar en Japón recreativas del juego con la palanca de cambios rota: el truco llamado "gear ga-cha" –donde los oportunos cambios de marcha eran recompensados con un prolongado aumento de la velocidad y humo blanco– fue publicado en la por entonces muy leída revista japonesa Gamest, junto con una guía con fotos que explicaba los entresijos del movimiento. Probablemente, los más agresivos "outruneros" no estaban jugando acorde con el pretendido funcionamiento de la máquina, pero ayudó a convertir a *«OutRun»* en un fenómeno de las salas recreativas, así como en un éxito comercial que cubrió los gastos de viajes de Yu Suzuki durante mucho tiempo.

Yu Suzuki siempre ha tenido una clara visión de lo que quiere, incluso cuando, como en el caso de la inconclusa saga *«Shenmue»*, no ha logrado conseguirlo. Pero con *«OutRun»* esta visión quedó plasmada de la manera más perfecta que se podía esperar, dejando a los jugadores y a su creador una suprema sensación de satisfacción en forma de metal rojo, cielos pastel y aceleración más allá del horizonte. Dejaremos en boca de Yu Suzuki las últimas palabras, se lo merece: "El concepto de *«OutRun»* no consistía en conducir frenéticamente para ocupar la primera posición. Se trata de dar un paseo con una hermosa mujer sentada a tu lado, circulando en un lujoso coche con una sola mano en el volante, logrando así el primer puesto en la carrera por un amplio margen… y con tiempo de sobra".



» Llegar tan apurado puede ser de lo más frustrante.





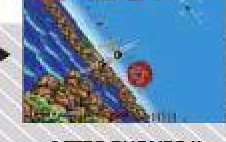




HANG-ON
(1985; imagen de la versión Arcade)



SPACE HARRIER
(1985; imagen de la versión de GBA)



AFTER BURNER II
(1987; imagen de la versión Arcade)



POWER DRIFT
(1988; imagen de la versión Arcade)



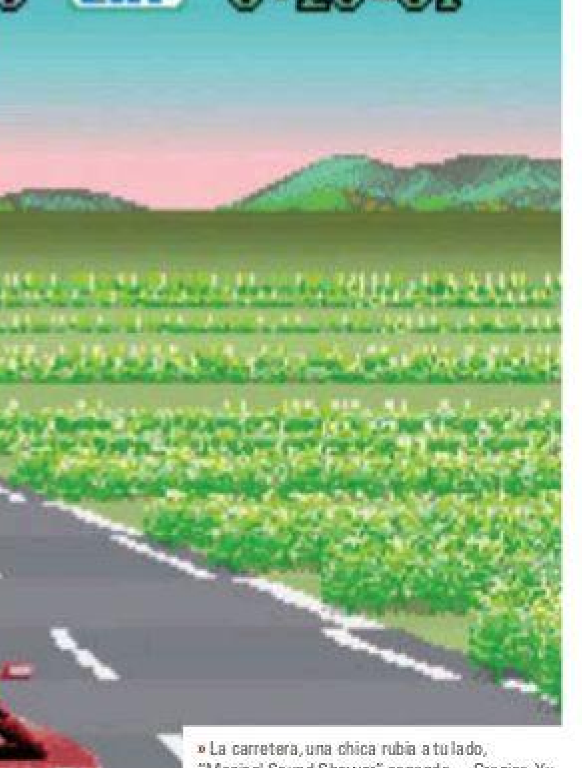
VIRTUA RACING
(1992; imagen de la versión Arcade)



VIRTUA COP
(1994; imagen de la versión de PS2)



VIRTUA FIGHTER 2
(1994; imagen de la versión Arcade)


» La carretera, una chica rubia a tu lado, "Magical Sound Shower" sonando… Gracias, Yu.

LO MEJOR DE YU SUZUKI

HANG-ON (EN LA IMAGEN)
PLATAFORMA: ARCADE
FECHA: 1985

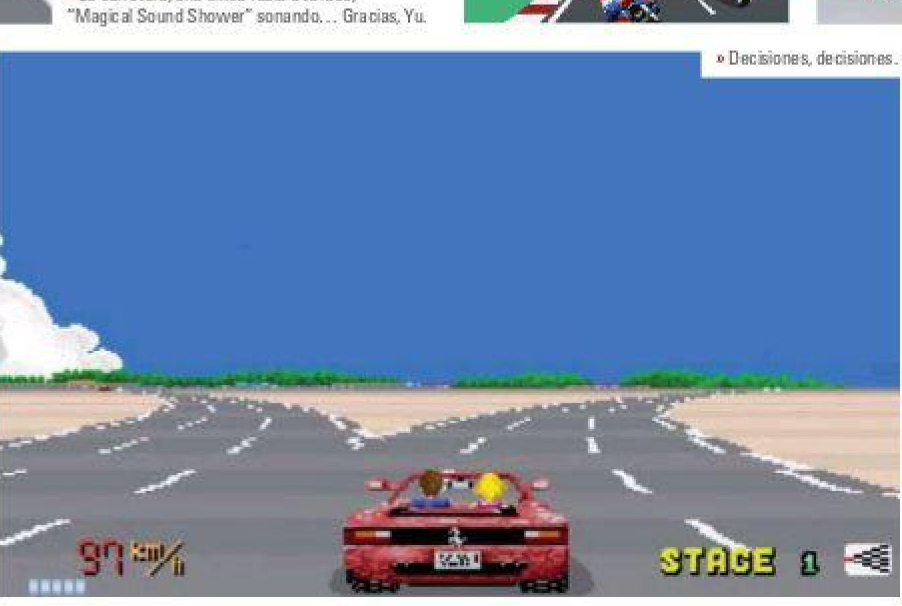
VIRTUA FIGHTER 2
PLATAFORMAS: ARCADE, SEGA SATURN
FECHA: 1995

SHENMUE
PLATAFORMA: DREAMCAST
FECHA: 1999



"El principal impulso detrás de la creación de «OutRun» fue mi pasión por una película llamada "Los locos de Cannonball". Pensaba que sería estupendo hacer un juego así"

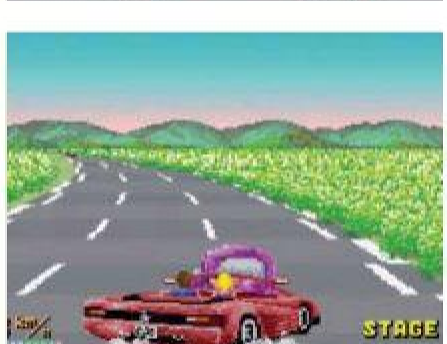
YU SUZUKI, SOBRE SU FASCINACIÓN POR LA PELÍCULA DE BURT REYNOLDS

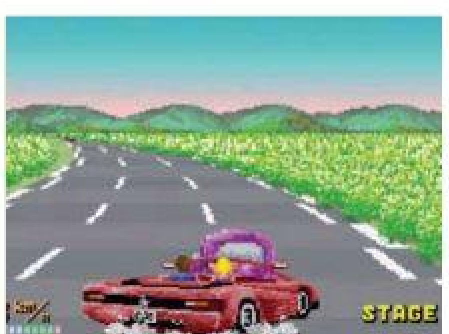


» Decisiones, decisiones.




» La carreteras montañosas y el paisaje ondulado de «OutRun» creaban una gran sensación de velocidad.






FERRARI F355 CHALLENGE (1999; imagen versión PS2)

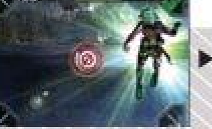

SHENMUE (1999; imagen de la versión de Dreamcast)


SHENMUE II (2001; imagen de la versión de Dreamcast)


PROPELLER ARENA (inédito; imagen de la versión de Dreamcast)


VIRTUA FIGHTER 4 (2001; imagen de la versión de PS2)


OUTRUN 2 (2003; imagen de la versión de Xbox)


PSY-PHI (2006; imagen de la versión Arcade)


SEGA RACE TV (2008; imagen de la versión Arcade)

CALIFORNIA GAMES

DIVERSIÓN VERANIEGA



- » **COMPAÑÍA:** SEGA
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1987
- » **GÉNERO:** DEPORTIVO
- » **PLATAFORMA:** MASTER SYSTEM
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** UNOS 5 EUROS



HISTORIA

Hay versiones más recientes disponibles de *«California Games»*, pero es la adaptación para Master System la que nos gusta revisar año tras año. Incluso hoy, casi 25 años tras su lanzamiento, sigue siendo una de las mejores experiencias veraniegas más allá de ir a la playa y embadurnarte con crema solar factor 35.

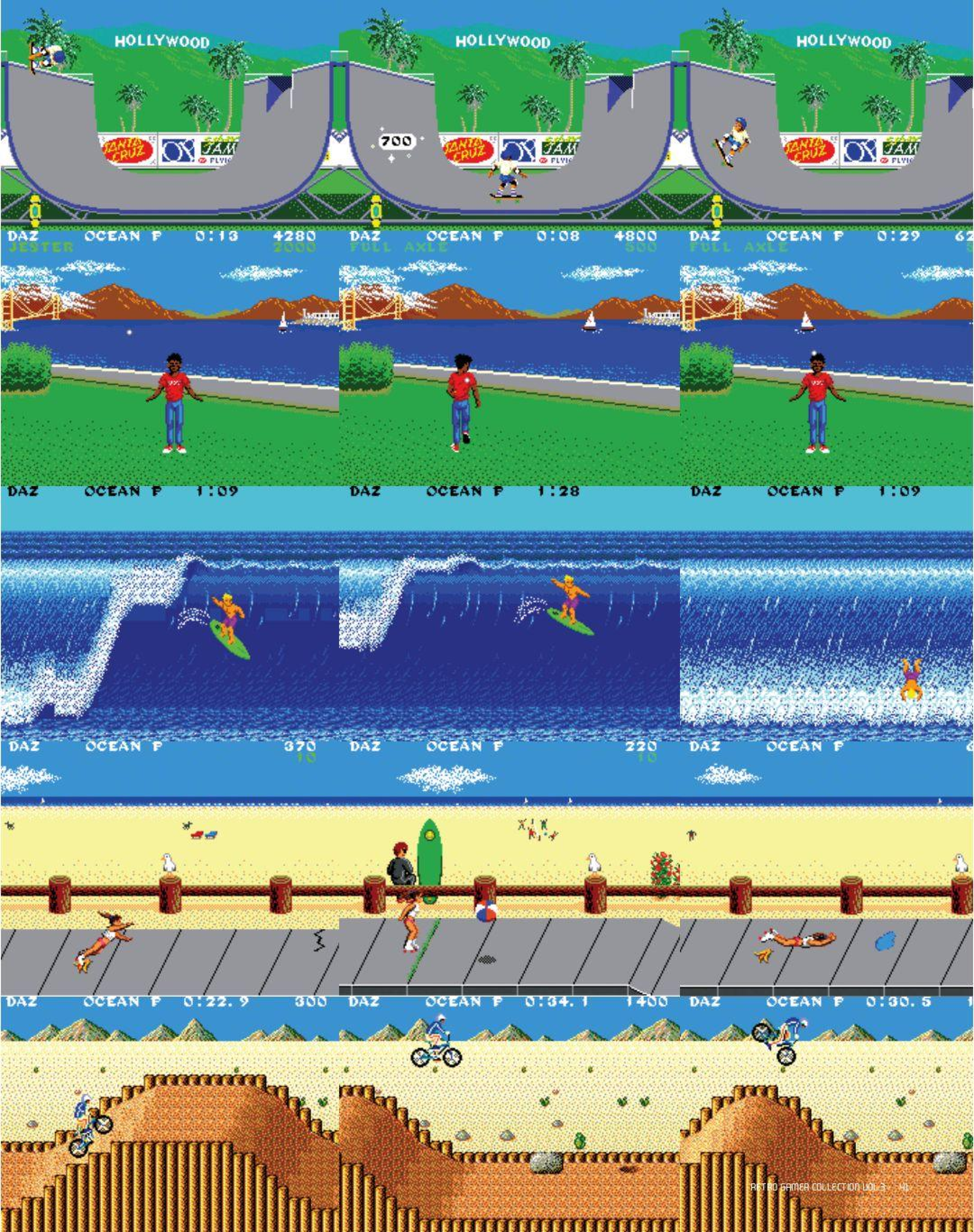
Indudablemente estamos ante uno de los mejores títulos de la extensa serie *«Games»*. *«California Games»*, porque además de recrear en el mundo digital los largos y cálidos días de verano, es realmente un juego muy completo por la gran variedad de eventos en los que podemos competir.

Piruetas y trucos imposibles en la U de hormigón de "Halfpipe" sobre un monopatín, mantener el balón en el aire el mayor tiempo posible en "Footbag" o surfear cabalgando las olas de la forma más espectacular. Aunque cada uno de los seis eventos tiene un control de juego muy sencillo –sin duda un viaje al pasado de las series *«Summer Games»* de las máquinas de 8 bit– eran extremadamente divertidos de jugar.

Mientras que la versión para Lynx destaca por la forma de vincular las diferentes habilidades, y la de Mega Drive ofrece un aspecto visual superior, hay algo en la experiencia de jugar a *«California Games»* en Master System que personifica todas las cualidades del brillante juego de Epyx.

Los gráficos son realmente atractivos; las opciones de juego, aunque nada complicadas, ofrecen variedad en las diferentes opciones y te permiten, por ejemplo, elegir eventos específicos y jugarlos bajo el nombre de un sponsor, o incluso alcanzarle con el balón a una gaviota en el "Footbag" para dibujar una sonrisa en tu cara.

Así que la próxima vez que esté lloviendo y te sientas un poco deprimido, carga *«California Games»* y date un paseo por el soleado Memory Lane. Sólo asegúrate de mantenerte alejado de su terrible continuación...


HOLLYWOOD
HOLLYWOOD
HOLLYWOOD
700
DAZ OCEAN F 0:13 4280
JESTER 2000
DAZ OCEAN F 0:08 4800
FULL AXLE 500
DAZ OCEAN F 0:29
FULL AXLE
DAZ OCEAN F 1:09
DAZ OCEAN F 1:28
DAZ OCEAN F 1:09
DAZ OCEAN F 370
10
DAZ OCEAN F 220
10
DAZ OCEAN F
DAZ OCEAN F 0:22.9 300
DAZ OCEAN F 0:34.1 1400
DAZ OCEAN F 0:30.5

EL CLÁSICO

BOMB JACK

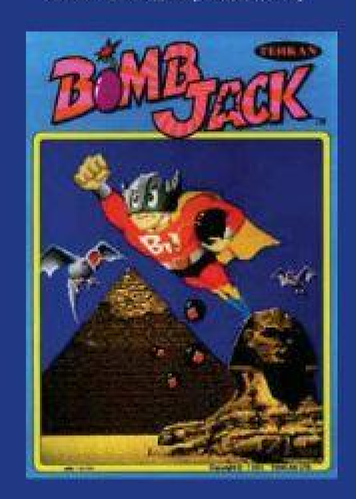
Desactivar bombas con sólo tocarlas es un súper-poder alucinante, lo mires por donde lo mires. Pero, volviendo a los ochenta, cuando los destinos turísticos más importantes del mundo estaban amenazados por los terroristas intergalácticos, sólo un hombre podía acudir al rescate…

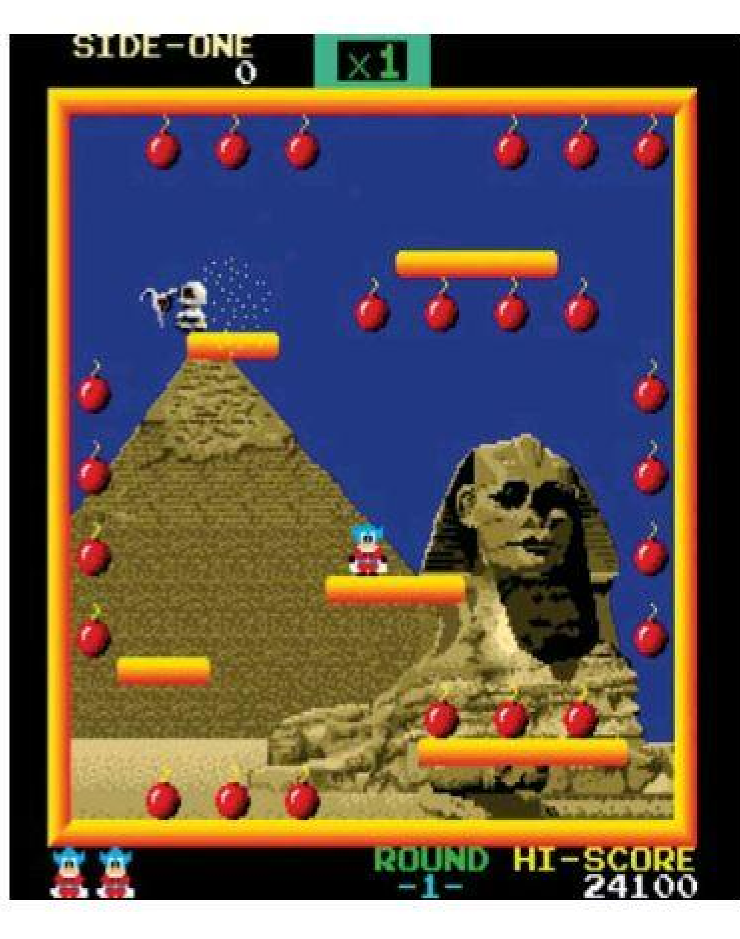
LAS CLAVES

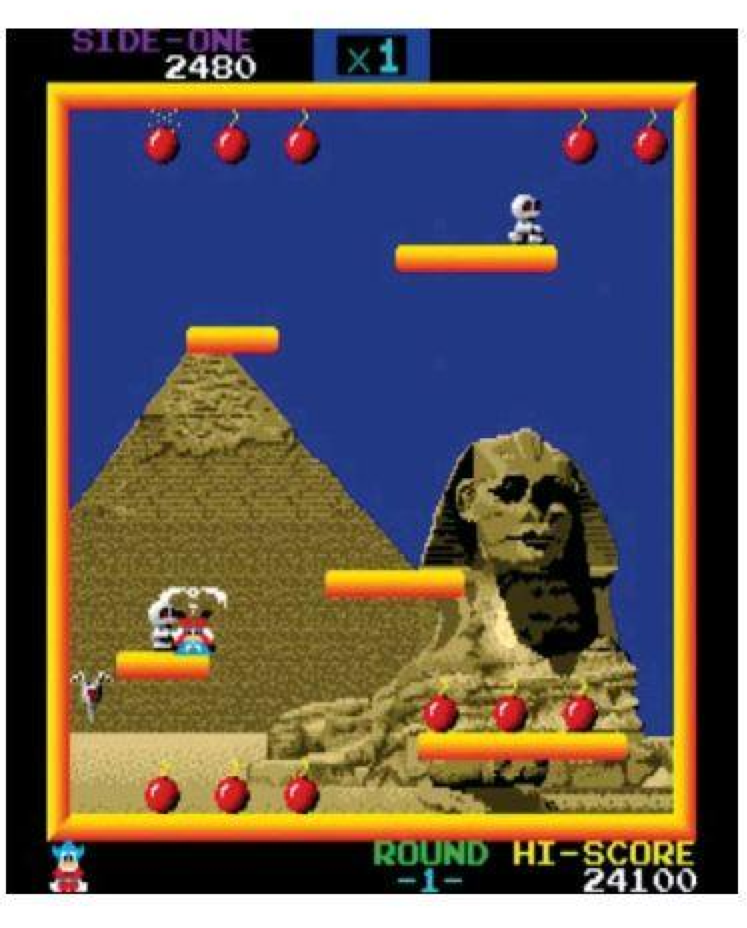




- » **COMPAÑÍA:** TECMO
- » **DESARROLLADOR:** INTERNO
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1984
- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR:** UNOS 55 EUROS [PLACA PCB]





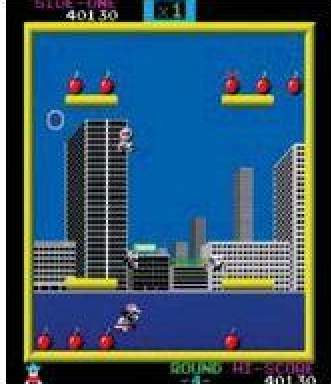


La vida dio un dramático giro para Bomb Jack en 1984. Hasta entonces era un súper héroe que pasaba desapercibido mientras vivía en su sofá compadeciéndose de si mismo y revolcándose en paquetes vacíos de palomitas de maíz. Entonces, un día, llegó a su correo este mensaje: "hey, compañero, soy Spiderman. Me voy a la ciudad con Linterna Verde y pensamos que quizás quieras venir con nosotros. Venga, sal de casa para darte un garbeo". Jack encendió la televisión para olvidar rápidamente la invitación de su colega. "Esto acaba de llegar", dijo el presentador de las noticias. "Un atroz grupo de destartaladas naves espaciales, pájaros y momias ha plantado numerosas bombas a lo largo de monumentos patrimonio de la humanidad. Si hay alguien ahí fuera que pueda ayudarnos a detener a estas abominables cosas por favor llame a este teléfono gratuito inmediatamente…" Le llevó su tiempo ponerse el chip de Jack el superhéroe, pero cuando lo hizo, cogió el teléfono, se metió en la ducha y se puso en marcha hacia... ¡Egipto!

Muchos recordareis *«Bomb Jack»*. No es de extrañar, porque un tipo pequeñajo metido en un ajustado traje rojo pululando en torno a una esfinge mientras esquiva aliens y recolecta bombas no es fácil de olvidar. Pero tras un largo paréntesis sin jugar y tras las imágenes de los juegos de última generación siempre hay algunos aspectos de los juegos clásicos que has podido olvidar, como esos pequeños detalles o los ratos de diversión. Y *«Bomb Jack»* no es una excepción.

Aunque un juego de una sola pantalla que muestra un famoso escenario reconstruido a base de sprites y repleto de plataformas y bombas de dibujos animados podría parecer desfasado, si lo pones junto a una máquina recreativa de NAOMI, compruebas que su jugabilidad no se ha resentido en absoluto. El concepto de Tecmo de unir plataformas y puzzles es un claro ejemplo de cómo crear un clásico inolvidable. Protagonizado por una mascota de superhéroe que sostiene el peso del turismo mundial sobre sus hombros, *«Bomb Jack»* era un arcade que tenía carácter, jugabilidad, humor y diversión a toneladas.

Como es habitual en su género, el punto de partida de *«Bomb Jack»* es bien sencillo. El jugador entra en un nivel plagado de bombas y debe ayudar a Jack a desactivarlas. Para hacer la misión más complicada, hay multitud de amenazas intergalácticas de lo más variado; momias que patrullan las plataformas, pájaros



» Jack se oculta a las afueras del cuartel general de Tecmo.



» Las bombas parecen explotar pero sin provocar ni un solo rasguño al pequeñajo.

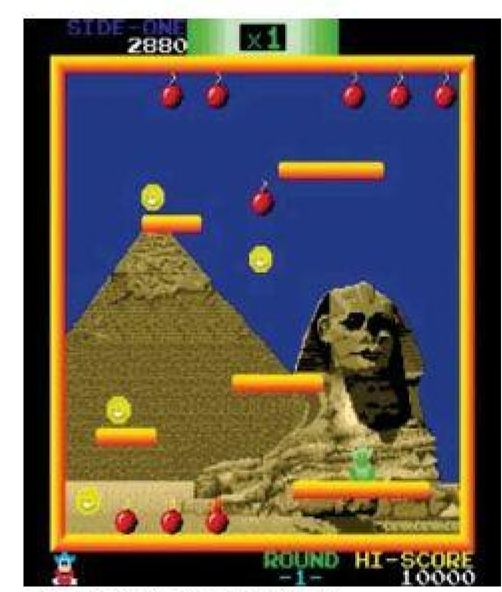
"SIEMPRE DEJAS ATRÁS LA PANTALLA DE "GAME-OVER" CON LA IMPRESIÓN DE QUE LO QUE ACABAS DE PRESENCIAR SE HA DEBIDO ÚNICAMENTE A TU INCOMPETENCIA COMO JUGADOR"

metálicos que atacan sin piedad o naves que surcan la pantalla a toda velocidad.

Lo más atractivo de *«Bomb Jack»* es que puede jugarse de dos formas. Puedes ir pasando pantallas recogiendo rápidamente las bombas o ir cogiéndolas según se vayan activando –la mecha encendida las delata– lo que te dará más puntos, pero aumentará la dificultad. Cada vez que se desactiva una bomba se activa la contigua, y prepárate para que tus manos echen fuego mientras esquivas enemigos sin tocar bombas desactivadas.

Irónicamente y a pesar de su premisa, el objetivo de *«Bomb Jack»* no es batir una cuenta atrás o finalizar los niveles en el menor tiempo. Y es que estas bombas no explotan, sólo les gusta dar a entender que podrían. Así que tómate tu tiempo y haz que los enemigos te sigan hasta un área despejada para entonces saltar al otro lado de la pantalla. Es la mejor táctica.

Para ayudar a Jack en su misión irán apareciendo ayudas. Pueden ser puntos o vidas extra, sin olvidar el "token" que paraliza a los enemigos. Plagiando a la píldora mágica de *«Pac-Man»* este "token" transformará a los enemigos en caras sonrientes que Jack puede tocar para ganar puntos y despejar la pantalla.



» Hum, esto no tiene buena pinta, ¿verdad?

Con multitud de objetos a recoger y más aún enemigos a evitar en un área de juego muy pequeña, Tecmo tuvo que asegurar que el control y detección de colisiones quedaran de lo más ajustados. Los controles están supeditados a la habilidad de Jack para volar. La distancia de vuelo y la trayectoria dependen del movimiento del joystick, manteniéndolo arriba, Jack podrá planear sobre la parte superior de la pantalla, mientras que

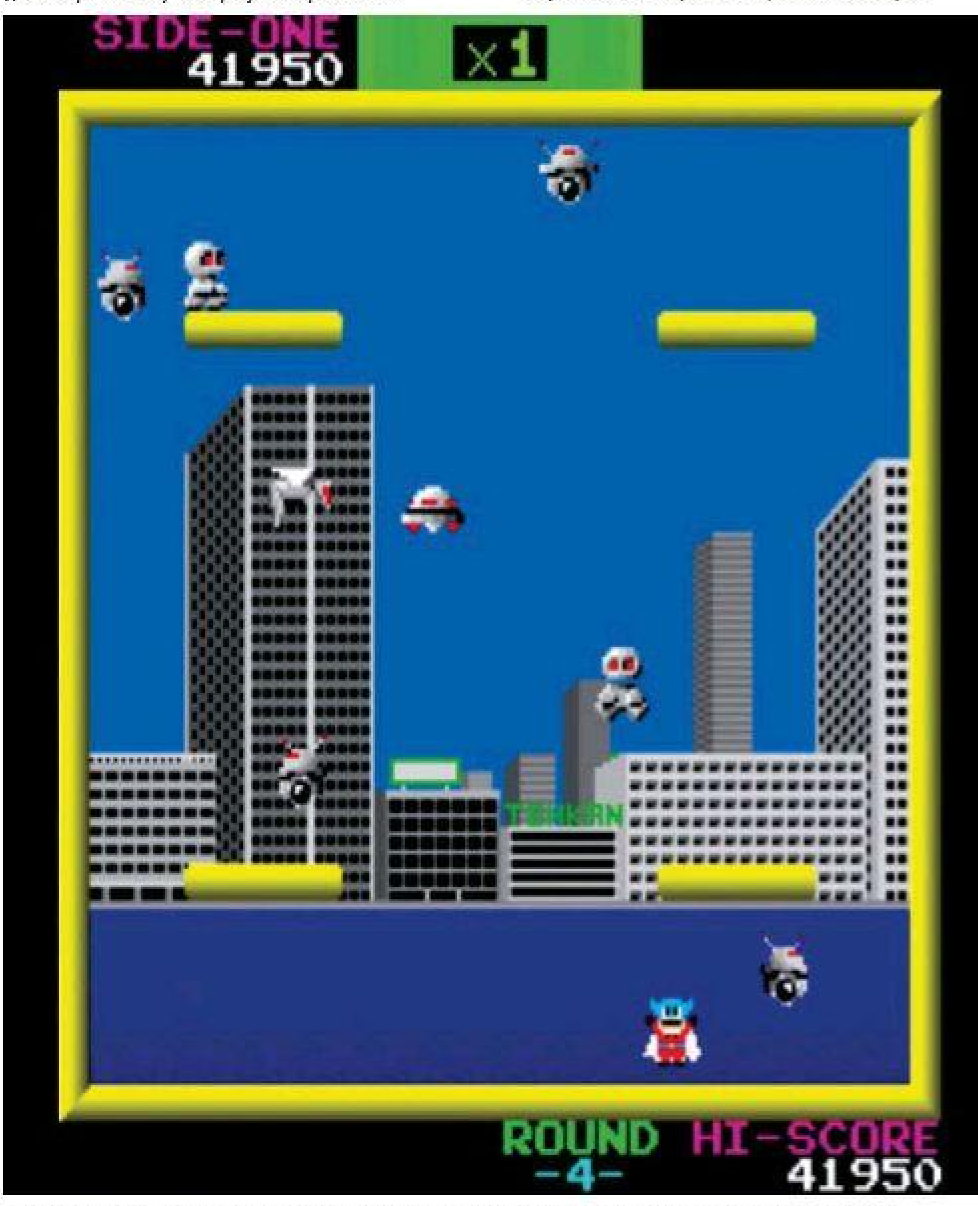


» Deberías haberte llevado la crema solar para viajar a Alemania.

pulsando hacia abajo reducirá la altura para evitar chocar contra las plataformas inferiores. Es posible afinar los aterrizajes pulsando fuego para que Jack se pose grácilmente sobre el suelo.

Será una prueba de fuego demostrar tu habilidad a la hora de evitar la colisión con los enemigos. En *«Bomb Jack»* la muerte te llega como un golpe a la mandíbula que tienes que encajar. Siempre dejas atrás la pantalla de "Game-Over" con la impresión de que lo que acabas de presenciar se ha debido únicamente a tu incompetencia como jugador. Y es que la detección de colisiones es tan precisa que muchas veces verás como la capa de Jack pasa rozando un enemigo y hasta se transparenta con él sin que el juego registre que llegas a tocarlo.

Tras varias llamadas para desactivar bombas en un par de máquinas recreativas más y también unas cuantas versiones, la vida de Jack como superhéroe fue realmente corta, pero permanece imborrable en el tiempo. Ahora pasa sus días en su granja y, fíjate que coincidencia, vive al otro lado de la carretera de la casa de Bomberman... Aunque no se llevan muy bien.



» ¿Qué te parece esto? Nivel completado, olvídate de momento de las momias robóticas, las naves espaciales y los pájaros.



» Esto es sin duda un buen récord, aunque el marcador más alto registrado alcanzó unos colosales 20.101.960 puntos.

LO MEJOR DEL ESTUDIO

RYGAR (EN LA IMAGEN)
FORMATOS: ARCADE, C64, CPC, ZX SPECTRUM, NES, SMS, LYNX
FECHA: 1986

DEAD OR ALIVE
FORMATOS: ARCADE, SATURN, PLAYSTATION
FECHA: 1996

FATAL FRAME
FORMATOS: PS2, XBOX
FECHA: 2001



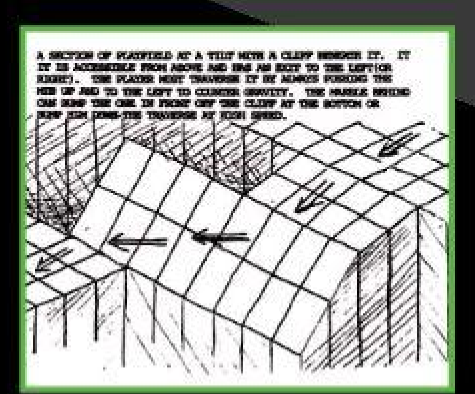


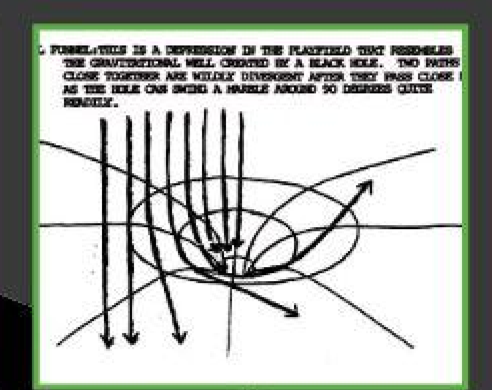
» Estás en serios apuros cuando los aliens se cruzan en tu vía de escape.

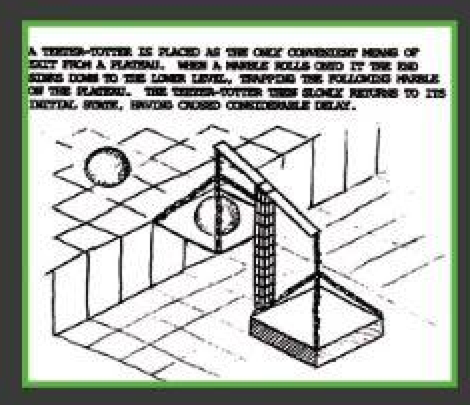
¿BOMBAZOS?

Varias conversiones de «Bomb Jack» se publicaron por cortesía de Elite. Las versiones para Amiga y Atari ST fueron las que mejor recrearon el aspecto gráfico del juego, pero donde todas las versiones fracasaron fue en conseguir la increíble jugabilidad que Tecmo logró en la máquina recreativa original. Para aumentar la confusión, cada versión de «Bomb Jack» ha ido cambiando ligeramente el aspecto del protagonista. El premio a la peor adaptación debe ir a la versión para Commodore 64, que transformó a Jack en un obeso mono saltarín hasta desacelerar la jugabilidad a la misma desesperante velocidad con la que tardaba en cargarse el juego desde la cinta de casete. Ninguna de las versiones ha devuelto la vida al juego original para máquinas recreativas.

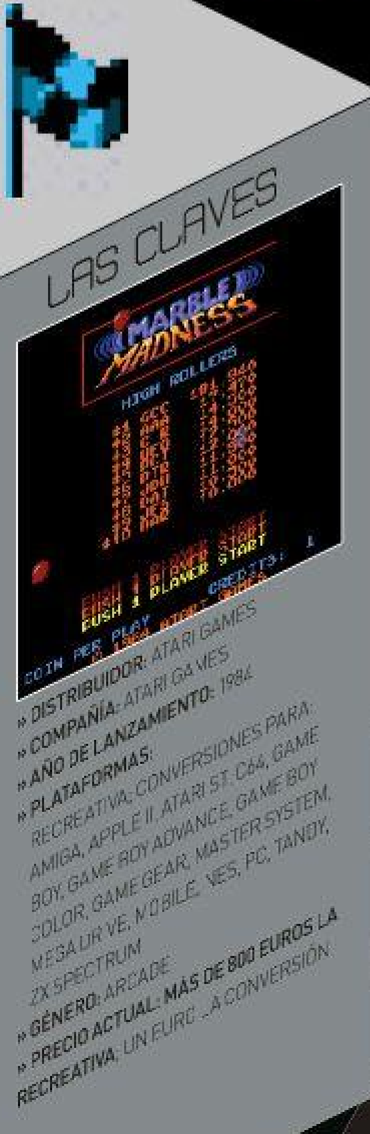
MARBLE MADNESS







«MARBLE MADNESS» COMBINA A LA PERFECCIÓN LAS OBRAS DE M. C. ESCHER CON LA ABSTRACCIÓN GEOMÉTRICA PARA OFRECER UNO DE LOS JUEGOS MÁS ORIGINALES QUE HAYAN EXISTIDO, AUNQUE EN EL FONDO NO SEA MÁS QUE UN TÍTULO DE CARRERAS CON LÍMITE DE TIEMPO. SU CREADOR, MARK CERNY, NOS DESCUBRE TODO SOBRE EL JUEGO.



LAS CLAVES

» **DISTRIBUIDOR:** ATARI GAMES
» **COMPAÑÍA:** ATARI GAMES
» **AÑO DE LANZAMIENTO:** 1984
» **PLATAFORMAS:** RECREATIVA; CONVERSIONES PARA: AMIGA, APPLE II, ATARI ST, C64, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE, GAME BOY COLOR, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, MOBILE, NES, PC, TANDY, ZX SPECTRUM
» **GÉNERO:** ARCADE
» **PRECIO ACTUAL: MÁS DE 800 EUROS LA RECREATIVA**; UN EURO LA CONVERSIÓN

Desarrollar juegos para Atari a principios de los 80 era un asunto espinoso. Debían tener un concepto novedoso, ofrecer una experiencia única y utilizar un sistema de control que atrajese a los jugadores (como los botones de «*Missile Command*» o el control giratorio de «*Tempest*»). Además, el periodo de vacas flacas por el que pasaba la industria de las recreativas obligó a diseñar juegos para dos jugadores. "Mi trabajo consistió en reunir todo esto en un juego: un concepto novedoso, una experiencia única, nuevos controles y un modo para dos jugadores", explica Mark Cerny, que logró formar parte de la plantilla de Atari a la tierna edad de 17 años.

Pese a los rumores que aseguran que llegó a la compañía porque ganó un concurso de diseño, en realidad fue gracias a un periodista que escribió un libro sobre consejos para jugar a las recreativas. "Me presentó al vicepresidente de Atari, que también se ocupaba del diseño de los productos. Por algún motivo, la compañía creía que un programador adolescente sería una buena incorporación", recuerda Mark.

Según Mark, la inspiración original para «Marble Madness» fue el minigolf. "Me encantaba la idea de que el contorno del campo de juego influyera en la ruta de la bola, y pasé tardes enteras trabajando en varios enfoques antes de decantarme por una rejilla isométrica", recuerda Mark. La siguiente decisión también fue muy importante: "Consideré la posibilidad de que hubiese que golpear la bola, como en el minigolf, pero eso no hubiera sido muy emocionante, así que empecé a verlo como un juego de carreras, con pistas largas y un oponente controlado por la IA o por otro jugador".

Cuando resultó obvio que la tecnología de la época no era capaz de manejar la física que requería un juego de este tipo, la idea acabó convirtiéndose en una carrera contrarreloj en la que el jugador debía superar obstáculos. "El modo de dos jugadores también encajaba bien en este concepto. Había que crear dos controles separados y un sistema que permitiese al jugador que se quedara rezagado "transportarse" hacia delante, con cierta penalización, para que se uniera a su compañero", asegura Mark. "Pero el requisito que más nos costó cumplir fue el de los controles únicos".

Con el tiempo, Mark decidió incorporar un "trackball" con motor que pudiera girar más rápido si la bola descendía por una pendiente, o que se moviera más lento si la bola se frenaba. Pero, por desgracia, surgieron complicaciones durante el diseño de los prototipos. "Un trackball necesita tres puntos de apoyo, dos para girar y un tercero como respaldo", explica Mark. "Los tres apoyos combinados permiten obtener estabilidad, como en un trípode, pero si quieres incluir un motor en el "trackball" necesitas un cuarto apoyo: dos para girar y otros dos para



» En esta pantalla, los jugadores podían utilizar una rampa para alcanzar otra zona de la pista.

accionar el motor. El diseño del mecanismo debe ser muy preciso, ya que cualquier pequeño error puede afectar a la estabilidad. Piensa en una mesa de cuatro patas; si no quieres que cojee, todas deben estar bien alineadas".

Sin embargo, pese a los esfuerzos que se invirtieron en su diseño, la idea del "trackball" motorizado resultó irrealizable y, al final, tuvo que conformarse con un "trackball" normal y corriente. Ya que sólo pudo cumplir dos de los tres objetivos de «*Marble Madness*», Mark tuvo que esforzarse para que el resultado estuviese a la altura.

Empezó a programar el juego en C con la ayuda de Bob Flanagan, toda una novedad entonces, ya que los anteriores títulos de Atari fueron programados en ensamblador. "Gracias al C programar el juego fue sencillo, aunque tuvimos que adaptarnos a sus limitaciones, como que sólo pudiera funcionar a 30 Hz, cuando lo normal eran 60", recuerda Mark.

A pesar de lo sencillo de su programación, Mark tenía grandes planes para el hardware, ya que quería incluir un chip de gran potencia diseñado para «*Marble Madness*». "Se suponía que permitiría añadir nuevas funciones, como los sprites por RAM, donde los sprites se convertirían en mapas de bits animados por la CPU", explica Mark. "Fue emocionante, y me permitió idear una forma de reflejar todo el entorno en la superficie de la bola". Pero, al final, se utilizó un sistema más convencional, y Mark tuvo que conformarse con los sprites por ROM de toda la vida.

Otras ideas también acabaron en saco roto. "Se me ocurrió incluir una "ola" que persiguiera al jugador, como un animal moviéndose bajo una alfombra", recuerda Mark. "Pero resultaba difícil de implementar y, tras un mes intentándolo, me di por vencido".

Sin embargo, como suele suceder, las limitaciones también demostraron ser beneficiosas. Ya que Mark no tuvo más remedio que simplificar el concepto, diseñó un sistema accesible y atemporal. "Me inspiré en las obras de Escher. En la casa donde crecí teníamos cuatro cuadros suyos", revela Mark. "Pero el diseño gráfico del juego también reflejaba mis habilidades artísticas". En lugar de dibujar los niveles píxel a píxel, Mark optó por un sistema de renderizado, y programó un trazador de rayos que generaba el terreno a partir de un mapa de alturas. "Ya que el terreno se generaba sin conexión, podía programar parte de él", afirma. "Eso significa que, además de suavizar su superficie, podía añadir zonas de sombra".

El generador de Mark también permitía diseñar obstáculos para cada nivel. "Debido a la dificultad de implementar el contenido en aquella época, era más sencillo idear las cosas que crearlas. Muchas ideas se



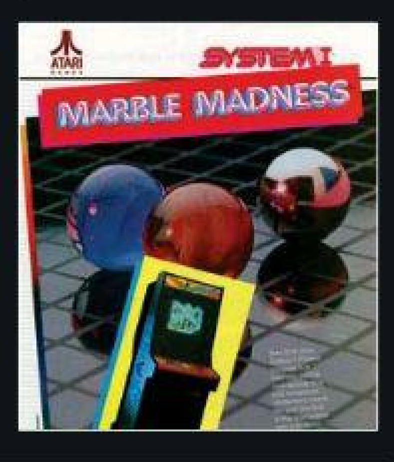
ASPIRANTES AL TRONO

Gyroscope (1986)
El título de Melbourne House fue el primer clon de «Marble Madness» que salió al mercado, y recibió toda clase de críticas. No era malo, sobre todo en Spectrum, pero sus pistas no eran tan elaboradas como las que creó Cerny para su juego.

Spindizzy (1986)
Es un cruce entre «Marble Madness» y una aventura arcade llena de bloques de granito, y dejó un buen sabor de boca entre la prensa especializada de la época. Zzap!64 le dio una puntuación de 98.

Super Monkey Ball (2000)
Esta aventura de SEGA tiene una gran deuda de gratitud con Mark Cerny, a pesar de que se mueve más el paisaje que la bola. Aunque sus controles no son una maravilla y tiene pistas muy enrevesadas, gozó de gran popularidad.

Marble Blast Gold/Ultra (2003/2006)
Estos dos juegos son una extraña mezcla entre «Spindizzy» y «Marble Madness», y ofrecen diversión a raudales en un paisaje plagado de todo tipo de peligros .

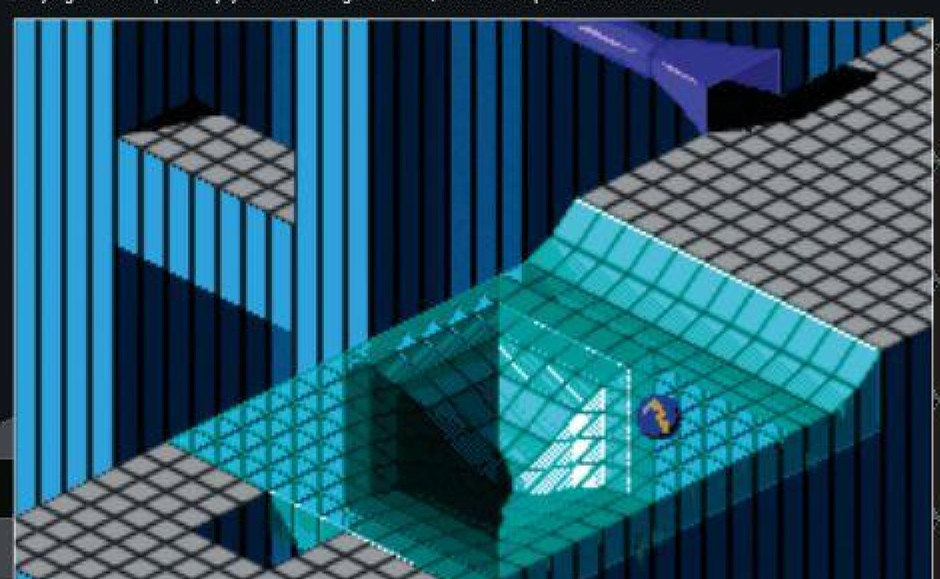


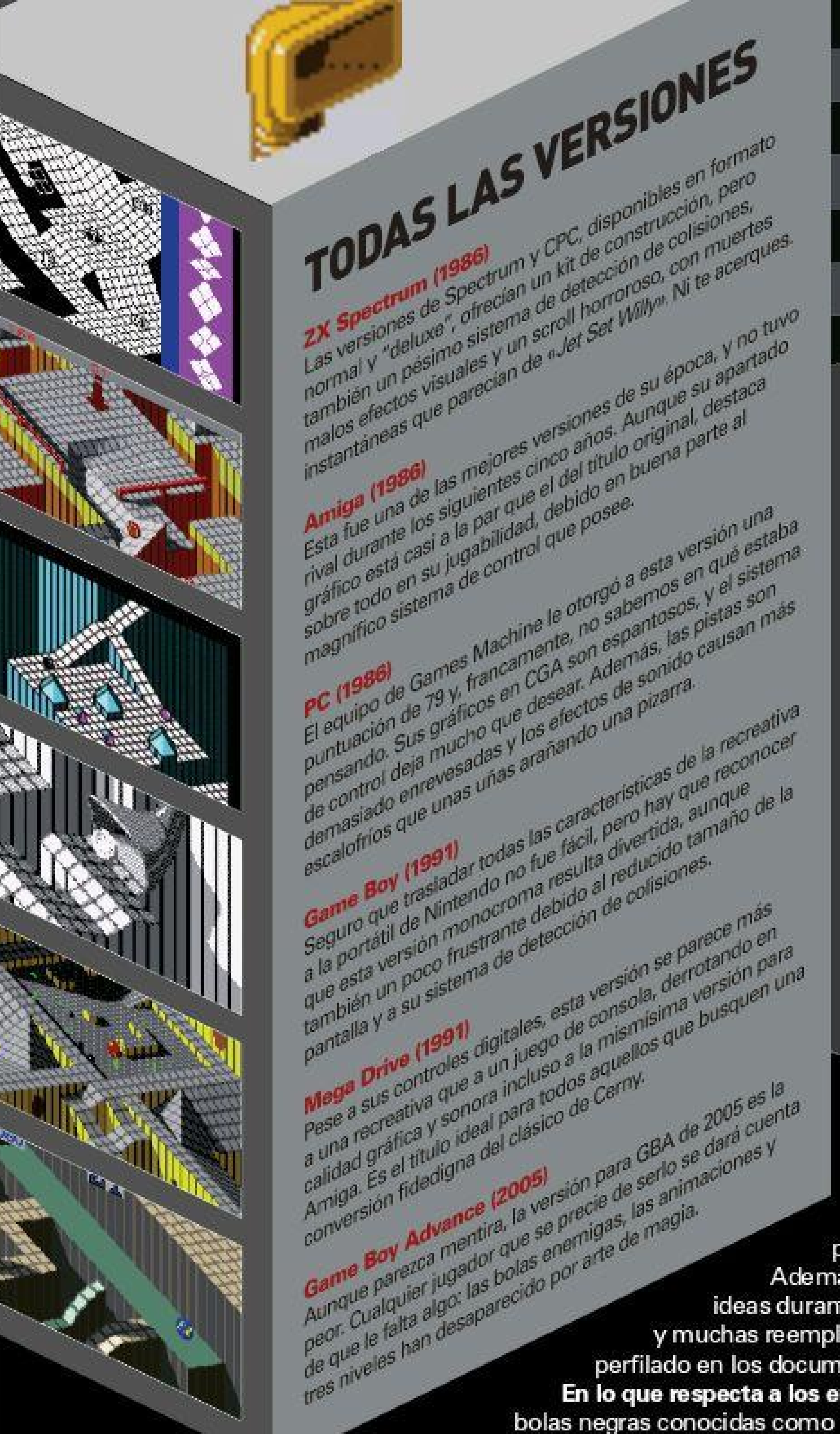


» Las bolas negras y las babosas verdes hacían acto de aparición a partir del Nivel 2.



» El juego estaba repleto de joyas visuales de gran calidad, como la trampa de hielo del Nivel 2.





TODAS LAS VERSIONES

ZX Spectrum (1986)
Las versiones de Spectrum y CPC, disponibles en formato normal y "deluxe", ofrecían un kit de construcción, pero también un pésimo sistema de detección de colisiones, malos efectos visuales y un scroll horroroso, con muertes instantáneas que parecían de «*Jet Set Willy*». Ni te acerques.

Amiga (1986)
Esta fue una de las mejores versiones de su época, y no tuvo rival durante los siguientes cinco años. Aunque su apartado gráfico está casi a la par que el del título original, destaca sobre todo en su jugabilidad, debido en buena parte al magnífico sistema de control que posee.

PC (1986)
El equipo de Games Machine le otorgó a esta versión una puntuación de 79 y, francamente, no sabemos en qué estaba pensando. Sus gráficos en CGA son espantosos, y el sistema de control deja mucho que desear. Además, las pistas son demasiado enrevesadas y los efectos de sonido causan más escalofríos que unas uñas arañando una pizarra.

Game Boy (1991)
Seguro que trasladar todas las características de la recreativa a la portátil de Nintendo no fue fácil, pero hay que reconocer que esta versión monocroma resulta divertida, aunque también un poco frustrante debido al reducido tamaño de la pantalla y a su sistema de detección de colisiones.

Mega Drive (1991)
Pese a sus controles digitales, esta versión se parece más a una recreativa que a un juego de consola, derrotando en calidad gráfica y sonora incluso a la mismísima versión para Amiga. Es el título ideal para todos aquellos que busquen una conversión fidedigna del clásico de Cerny.

Game Boy Advance (2005)
Aunque parezca mentira, la versión para GBA de 2005 es la peor. Cualquier jugador que se precie de serlo se dará cuenta de que le falta algo: las bolas enemigas, las animaciones y tres niveles han desaparecido por arte de magia.



» La conversión de Commodore 64 tiene un nivel acuático extra que ni siquiera Mark Cerny conocía. Aunque sólo es para dos jugadores.

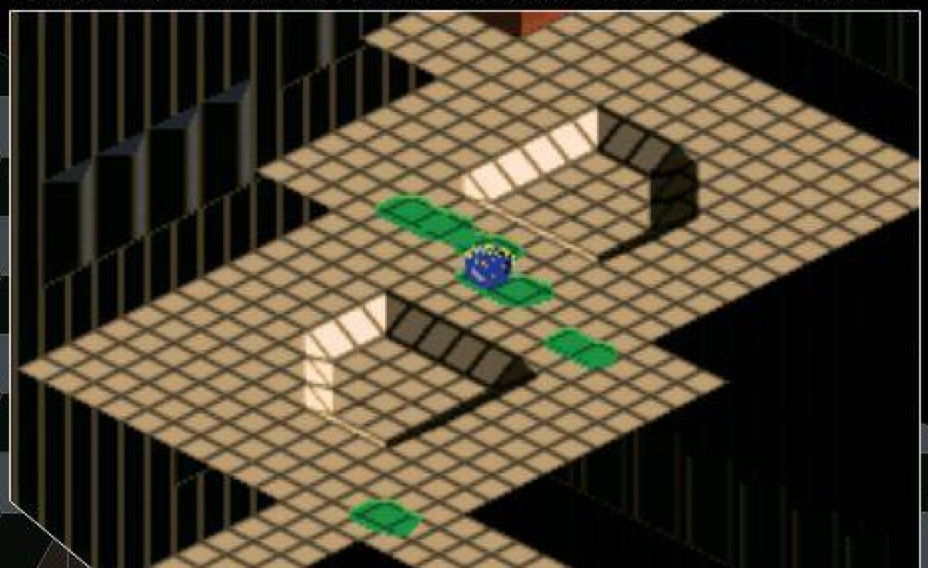
quedaron en el tintero", responde Mark, cuando le preguntamos cómo enfocó el diseño de los niveles. "Era el gran problema que debíamos afrontar cuando teníamos que elegir las ideas para su implementación. Por ejemplo, no era posible diseñar una barrera elástica que se extendiera por el terreno de juego. Además, se me ocurrieron otras ideas durante el proceso de desarrollo y muchas reemplazaron a las que habíamos perfilado en los documentos de diseño".

En lo que respecta a los enemigos del juego (las bolas negras conocidas como "Steelies", las babosas verdes y los estanques de ácido, entre otras cosas), no hubo tantos problemas. Fueron diseñados por Sam Comstock que, según Mark, "es un artista de gran talento capaz de crear una animación de cualquier cosa". Debido a las limitaciones de sprites, los enemigos debían tener un tamaño reducido, y Mark recuerda que la única regla inamovible para su creación era que no tuviesen cara: "La idea era que debían ser personajes, pero sin parecerlo. Pensé que esa estética se adaptaría bien al terreno, de ahí que los enemigos no tuvieran ojos ni cabeza".

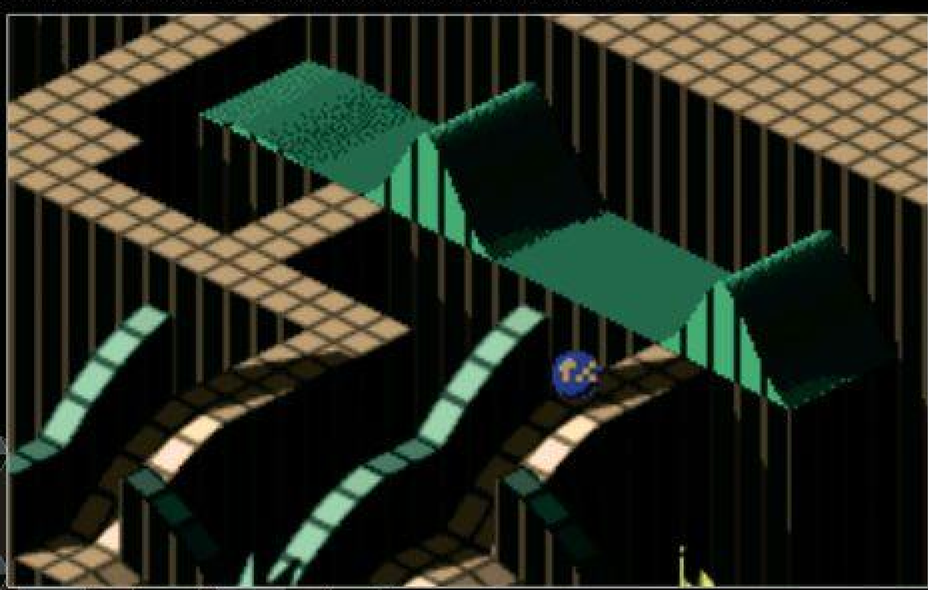
Otros apartados que potenciaron la atmósfera del juego fueron la música y los efectos de sonido. Aunque Mark no participó en su creación, se siente muy orgulloso. "La música era genial, ¿verdad?", exclama. Luego explica que «*Marble Madness*» utilizaba un chip FM de Yamaha, algo que nunca se había hecho antes en un juego de Atari o en una máquina recreativa. "Los responsables del sonido fueron Brad Fuller y Hal Canon, y estuvieron varios meses investigando a fondo la capacidad de los chips".

Cuando el desarrollo estaba a punto de terminar, se realizaron varias pruebas internas y los resultados fueron positivos: "Estuve en Atari durante casi tres años, y la reacción ante el proyecto no fue muy entusiasta. Así que fue genial ver a la gente pasárselo bien con el juego". El público también reaccionó bien ante el lanzamiento y se vendieron miles de recreativas, aunque su curva de aprendizaje presentó algunos inconvenientes. "En aquellos días, el éxito y el fracaso dependían de la duración de una partida; si duraba dos minutos y medio, estupendo. Pero si duraba un minuto más, ya teníamos un problema. Así que, una mecánica del tipo "sencilla de aprender, difícil de dominar" era perfecta para la primera partida, pero también era un obstáculo para las siguientes, ya que necesitabas practicar mucho", asegura Mark. "Con la mayoría de los juegos las ganancias iniciales eran altas, pero descendían a medida que los jugadores se convertían en expertos. Pero con «*Marble Madness*», cuatro minutos eran suficientes; los jugadores podían acabarse las seis fases e irse a otro juego", explica.

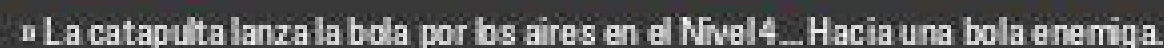
» Los estanques de ácido eran un peligro para las bolas incautas, aunque también te permitían avanzar con más rapidez.



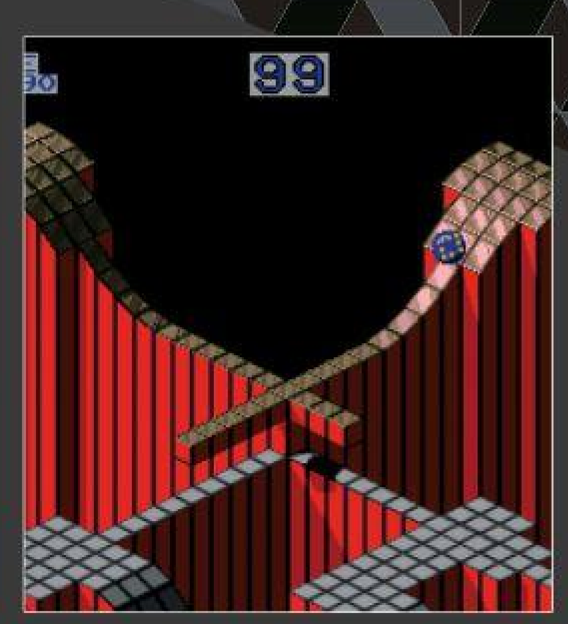
» Los jugadores necesitaban velocidad y precisión para superar la ola magnética que les esperaba al final del Nivel 3.







» La catapulta lanza la bola por los aires en el Nivel 4... Hacia una bola enemiga.



» ¿Te asustan las alturas? Entonces mantente alejado del Nivel 4.



» Una trampa llena de martillos nos espera. Un solo golpe, y necesitaremos pegamento.

Es precisamente este aspecto el que Mark cambiaría si pudiera volver atrás: "Ojalá el juego hubiese durado más. Una vez que la tecnología estuvo implantada, como la física de la bola y el trazador de rayos, no tuvimos mucho tiempo para diseñar los niveles". Incluir más niveles hubiese supuesto aumentar el coste de la máquina, ya que el terreno necesitaría memorias ROM más grandes. "Tal vez hubiésemos podido aumentar el coste de la recreativa, pero incrementar la duración habría sido algo irrealizable", reconoce Mark. "Atari tenía problemas financieros y si "«*Marble Madness*» no hubiese salido en la fecha acordada, la producción se habría detenido".

Pese a la extraña naturaleza del juego, «Marble Madness» gozó de una gran acogida, debido en buena parte a su jugabilidad, el diseño de niveles y la estética de todos sus elementos. Su corta duración lo convertía en el juego ideal para echar una partida rápida, y su combinación de factores fue sin duda lo que llevó a la compañía a realizar adaptaciones para plataformas domésticas. También permitió programar una segunda parte durante la década de los 90 con el nombre de «*Marble Man*». "Fue supervisado por Bob Flanagan, pero perdió su estética innovadora", asegura Mark. "En lugar de estanques de ácido y otras bolas como enemigos, tenía cuchillos y tenedores; ¡hasta había un tomate gigante! Además, Bob usó un joystick como sistema de control para ahorrar, pero estos juegos no funcionan si no empleas un "trackball"; la jugabilidad no es la misma".

Mark no intervino en la continuación porque, para entonces, ya había abandonado Atari. "Diseñar recreativas es muy complicado", reconoce. "Hasta que no tenías lista gran parte del juego, no había forma de saber cuánto dinero podía dar, y sólo una de cada tres recreativas era rentable". Mark decidió probar suerte en SEGA, donde diseñó juegos para consolas. "Esta etapa aún no ha terminado, porque sigo desarrollando para consolas", afirma. "Trabajas duro, el juego sale a la venta y te llueven las críticas. Las ventas pueden ser buenas o malas, pero alguien verá el resultado de tu trabajo, y esa es una gran sensación. Yo diría que la mejor del mundo".

"me encantaba la idea de que el contorno del campo de juego influyera en la ruta de la bola, y estuve tardes enteras trabajando en varios enfoques antes de decantarme por una rejilla isométrica"

» La venganza es dulce. Aplasta a las bolas en el Nivel 5 y consigue más tiempo.



» Si logras llegar hasta aquí, ten mucho cuidado, a no ser que estés haciendo trampas (como nosotros).



RECOMENDACIONES DE MARK CERNY

CRASH BANDICOOT
(EN PANTALLA)
PLATAFORMA: PLAYSTATION
AÑO: 1996

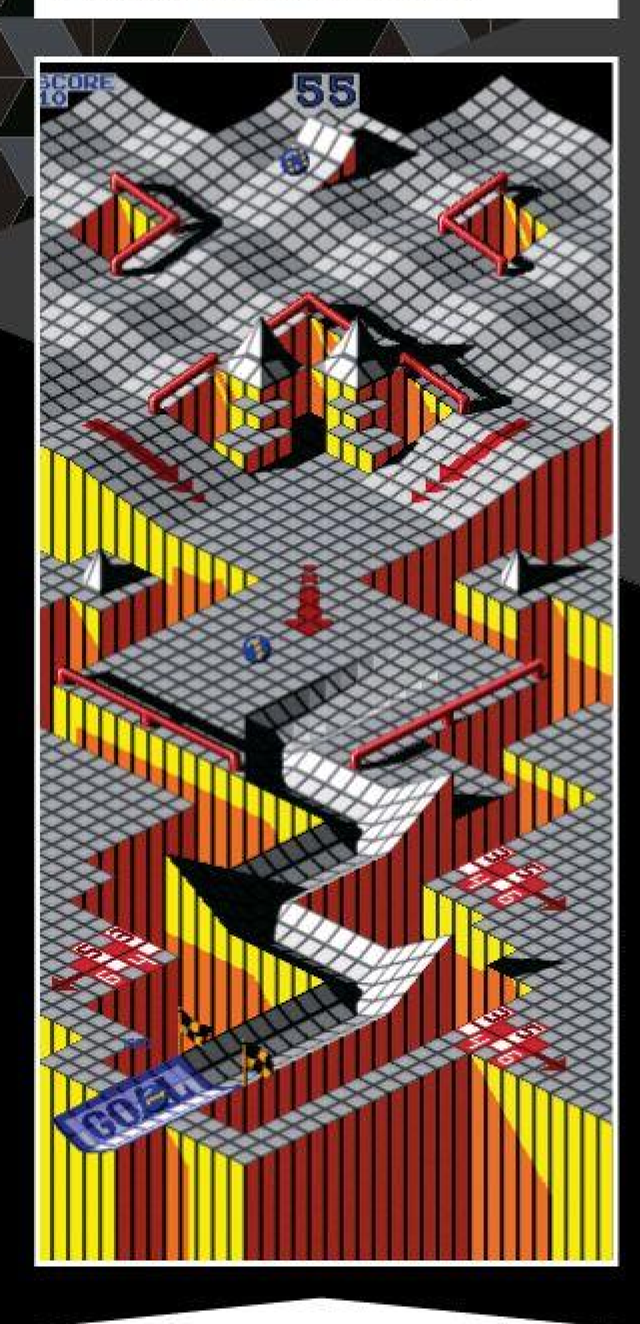
JAK AND DAXTER
PLATAFORMA: PLAYSTATION 2
AÑO: 2001

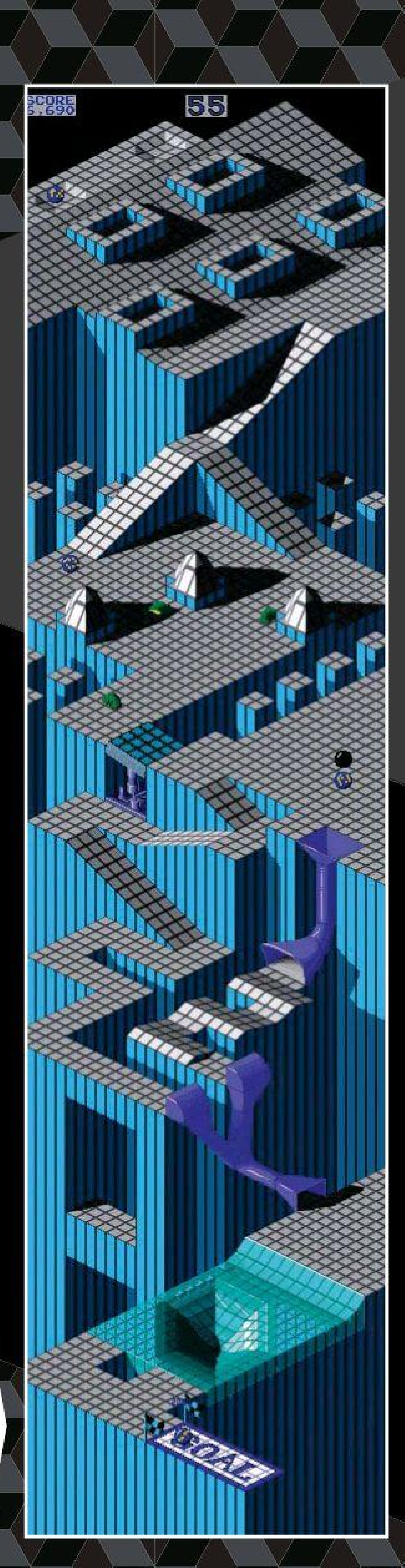
RESISTANCE: FALL OF MAN
PLATAFORMA: PLAYSTATION 3
AÑO: 2006



VAYA NIVEL

Mark Cerny nos describe los seis niveles del juego y los diferentes obstáculos que los jugadores deben superar en cada uno de ellos, además de compartir con nosotros algunas de sus opiniones sobre el resultado final.







Nivel de práctica

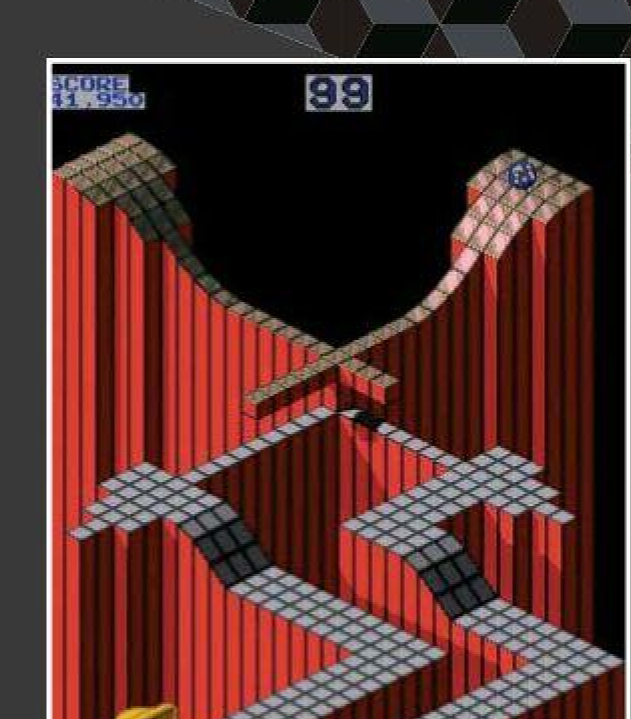
"El nivel de práctica fue diseñado para servir de introducción a los controles y al concepto del juego", explica Mark. "Pero, ya que había que atravesarlo cada vez que uno jugase, se incluyó una recompensa. Hay dos zonas en las que se puede saltar un foso para conseguir puntos extra, aunque reconozco que el riesgo no merece la pena". En otras palabras, que un mal paso aquí puede echar por tierra toda la partida, ya que si eres lento, pierdes un tiempo muy valioso.

Nivel principiante

En el segundo nivel ya aparecen los primeros enemigos, babosas verdes y bolas negras cuyo único propósito es evitar que llegues a la meta. La ruta también es más difícil, e incluye pasajes estrechos, tuberías y una gran zona helada. "La geometría del hielo fue difícil de crear", afirma Mark. "La idea era añadir un pequeño agujero negro que se tragara el tejido espacio-tiempo, pero era difícil implementarlo y el movimiento de la bola hubiese sido muy aleatorio con tantas curvas. Probé con tres diseños antes de dar con el resultado final tal y como quedó".

Nivel intermedio

El Nivel 3 añade estanques de ácido y un obstáculo en forma de ola. "Lo diseñé yo", comenta Mark. "No es tan sofisticado como el resto de obstáculos (que fueron obra de un profesional), pero no creo que se notara". El nivel también cuenta con atajos no planeados: "Es posible evitar los canales estrechos de la zona inicial saltando desde la primera plataforma".

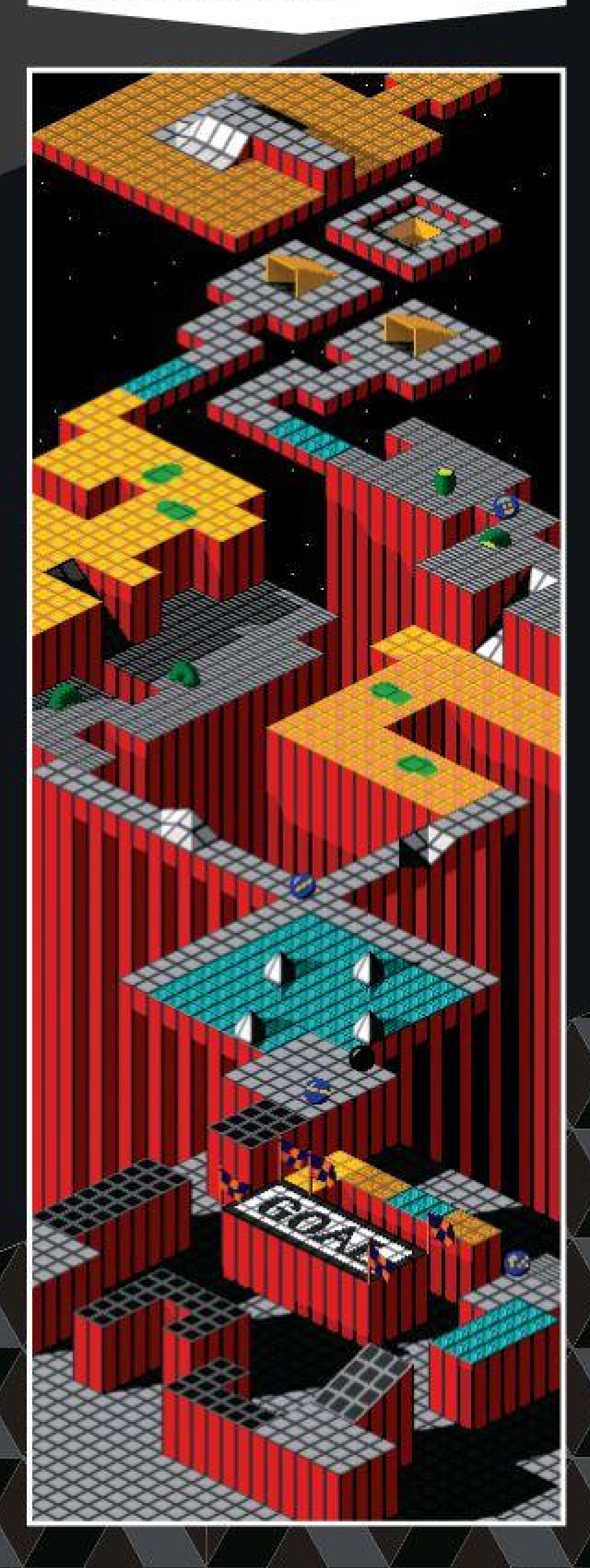


Nivel extravagante

Lunares en las paredes y objetos surrealistas dan la bienvenida a los jugadores que lleguen hasta aquí. "Pensé, ¿cómo puedo romper las reglas?, y así nació este nivel", asegura Mark. Las zonas de gravedad invertida lo complican mucho, y los pájaros púrpura son difíciles de evitar, pero también se añadió una ayuda. "Hay una zona al comienzo donde perseguir versiones en miniatura de los enemigos", dice Mark. "Por cada bola aplastada, consigues más tiempo".

Último nivel

"La última fase tenía que ser casi un imposible. Sabíamos que algunos llegarían al final y tratarían de mejorar su tiempo, pero la mayoría dejaría de jugar, así que intentamos que fuera lo más difícil posible", asegura Mark. "Tiene superficies distintas: una zona rugosa para reducir la velocidad, una ondulada para impedir el movimiento en una dirección concreta y una brillante que permite acelerar."



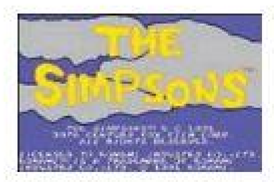
Nivel aéreo

"Este nivel me gusta mucho, pero creo que tiene demasiadas muertes aleatorias", afirma Mark sobre el nivel más complicado y desesperante del juego. "No hay tiempo para esquivar la bola negra cuando te lanza la catapulta, y ni siquiera los mejores jugadores podrían librarse de una muerte tan segura. Además, barras y martillos se mueven de forma aleatoria". Pero hay otro obstáculo antes: las aspiradoras que succionan a las bolas incautas. "Al principio pensé que no encajaban con los demás elementos, pero ahora creo que quedan bien", reflexiona Mark.

Agradecimientos para Bernhard Kirsch (**bodenstaendig.de/marble**) por los mapas de los niveles del juego, y a Dan Hower (**arcadeflyers.com**) por escanearnos los folletos.

THE SIMPSONS

UNA FIEL RECREACIÓN DE LA SERIE ANIMADA



- » **COMPAÑÍA:** KONAMI
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1991
- » **GÉNERO:** ACCIÓN DE SCROLL LATERAL
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 60 EUROS [PLACA PCB]

HISTORIA



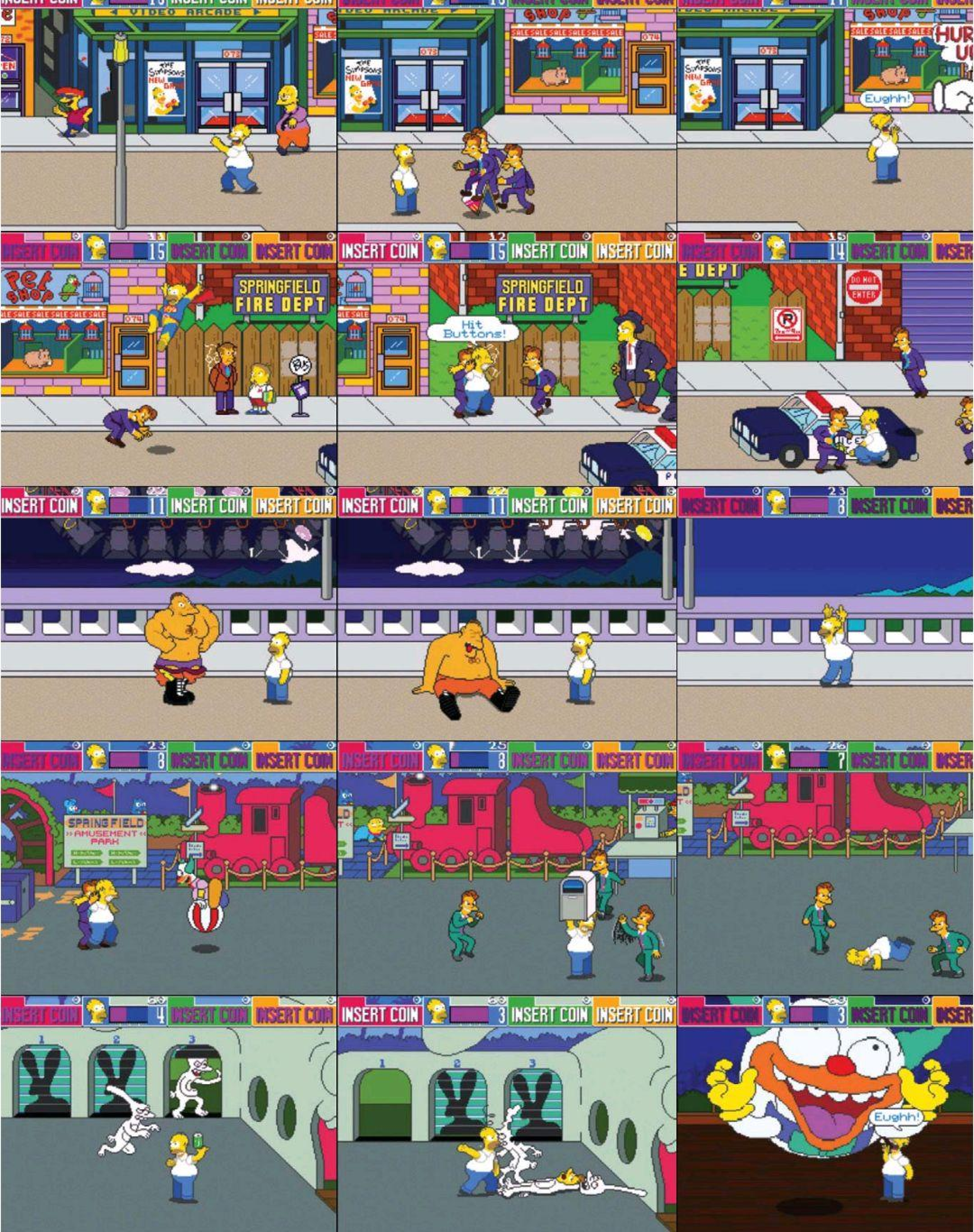
***«Los Simpsons»* no es una franquicia dueña de la trayectoria más brillante en cuanto a videojuegos clásicos.** *«Virtual Bart», «Bart vs The Space Mutants»* y *«Bart's Nightmare»* llegaron a conformar por sí mismos el material del que nacen las pesadillas. Pero cuando Konami se quedó con la licencia, agarró a la familia, les propinó un muy necesario bofetón en sus amarillentos morros y creó uno de los más divertidos arcades de los años 90. Y gracias a Dios que se les ocurrió no incluir la palabra "Bart" en el título.

«The Simpsons» recogió todo lo sobresaliente de la serie y lo empaquetó en un dibujo animado interactivo. Su espléndido apartado visual estaba perfectamente recreado, al igual que el humor y su carisma. Lisa, Marge, Homer y Bart estaban ahí, con las voces de sus actores originales, y listos para ser conducidos a una caótica acción que incluía dar caza a Smithers, frustrar los planes del Sr. Burns y rescatar a la pobre e indefensa Maggie.

Konami situó los niveles del juego en escenarios de Springfield y muchos de sus habitantes aparecían a lo largo de la aventura. También se añadieron nuevos personajes a la mezcla, como matones y unos tipos que guardan cierto parecido con Gunther, el de "Friends". Todos carne de cañón de la aspiradora de Marge, el monopatín de Bart, la comba de Lisa y el rollizo puño de Homer.

Lanzado una vez terminada la segunda temporada en EE.UU., *«The Simpsons»* fue un ejemplo curioso dentro de los juegos de peleas de la época. Basándose en el motor de la recreativa *«Teenage Mutant Ninja Turtles»*, introdujo un sistema de lucha único que permitía a los jugadores formar equipo, pelear en pareja y recoger objetos pesados. Y, además, está lleno de referencias de los episodios para gozo y disfrute de los fans de "Los Simpson".

Todos los jefes finales te hacían rascarte el bolsillo sin parar en busca de más monedas, pero ninguno tanto como el frágil Sr. Burns, quien, con la ayuda de su traje "mech", habría provocado que hasta Ned Flanders blasfemase como un carretero mientras aporreaba la pantalla.


VIDEO ARCADE
INSERT COIN
SHOP
SALE SALE SALE SALE SALE SALE
Eughh!
Pet SHOP
SPRINGFIELD FIRE DEPT
Hit Buttons!
E DEPT
DO NOT ENTER
SPRING FIELD
>>AMUSEMENT<<
PARK
Eughh!



LA HISTORIA EMPIEZA ASÍ

TRAS CASI 30 AÑOS DE ÉXITO SIN PRECEDENTES, EA CIERRA EL CÍRCULO. MIENTRAS EL GIGANTE SE HA REINVENTADO A SÍ MISMO EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS, REVISAMOS LOS PRIMEROS AÑOS DE UNA COMPAÑÍA QUE RESPLANDECIÓ EN LOS AÑOS 80, REDEFINIÓ LOS VIDEOJUEGOS DURANTE LOS 90, E HIZO DE LAS LICENCIAS DE PELÍCULAS UN NEGOCIO MÁS QUE RENTABLE A LO LARGO DE LA ÚLTIMA DÉCADA.

Electronic Arts

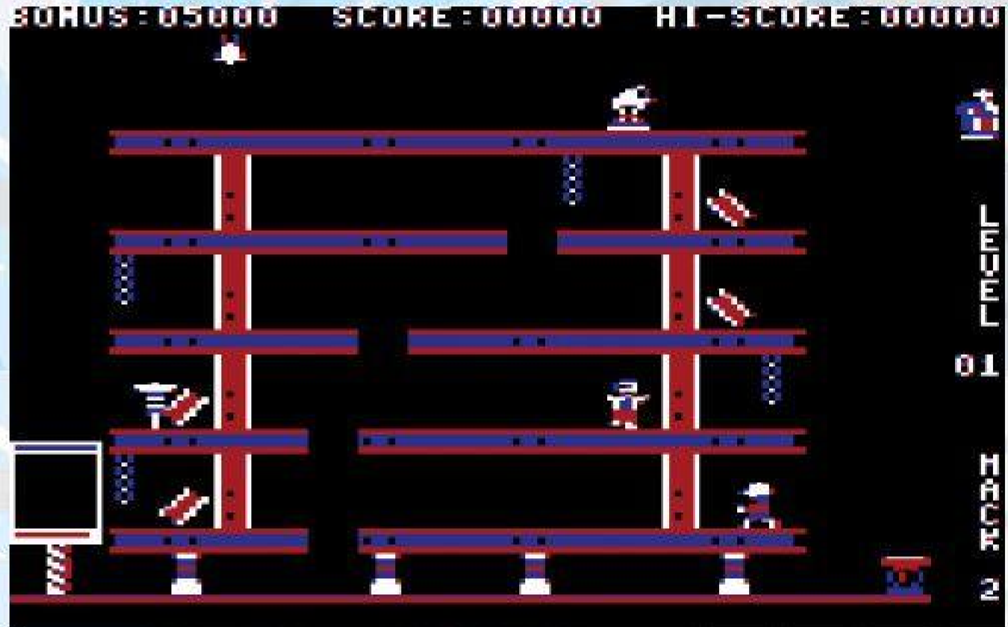
Echa un vistazo a cualquier foro de videojuegos o juegos retro y te resultará difícil encontrar alguna mención a EA. Observa más y encontrarás una apatía hacia EA proporcional a la devoción que provoca Nintendo. Una buena analogía de esto sería aquella famosa escena de "La vida de Brian": "¿Qué han hecho los romanos por nosotros?". Cambia los romanos por EA y contesta con sinceridad. Intenta imaginar el mundo de los videojuegos sin EA. Sería una farsa.

EA es más importante para los videojuegos que Nintendo, Sega, Sony y Microsoft, ya que si no el resto no habrían existido, o al menos no de la misma manera. El alcance de EA es tan extenso como el velo que lo cubre; su entendimiento de las tecnologías de las generaciones actuales y futuras es inigualable, y en su corazón late la lista de juegos más extraordinaria del mundo.

EA significó la realización de un ideal forjado durante siete años por su fundador, Trip Hawkins: "Yo crecí en la época dorada de la televisión. Y desde el momento en que contemplé mi primer ordenador en 1972, supe que quería hacer videojuegos. Me encantaba jugar y tenía el presentimiento de que sería algo tan bueno para mí como para toda esa gente destinada a interactuar y que ahora estaba cruzada de brazos frente a la "caja tonta". Yo ya diseñaba juegos de mesa, pero descubrí que un ordenador me permitiría meter la "vida real en una caja", frase que a menudo repetía la prensa los primeros días de EA."



Todo el mundo debería jugar a «*Archon*», una combinación entre ajedrez y RPG tipo «*Dungeons & Dragons*».



Electronic Arts visitó el género plataformas con «*Hard Hat Mack*».

EXPERTO EN EA AL INSTANTE

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts fue fundada en 1982 y orginalmente se llamaba Amazin' Games..

Con «*Dr J and Larry Bird Go One On One*» fue la primera vez en la que se obtuvieron licencias de personajes famosos para su aparición en juegos.

El primer título de Electronic Arts que alcanzó un millón de ventas no fue ningún juego, sino el magnífico «*Music Construction Set*», de Will Harvey.

EA dejó de abastecer a Centresoft en 1987, lo que significó que Boots no pudiera vender sus juegos. Mientras EA absorbía más y más empresas, la renqueante cadena de parafarmacias abandonó progresivamente el mercado de los videojuegos.

EA se opuso a los precios del software económico durante los años 80. Trip Hawkins afirmó en el PCW de 1987 que Firebird, Codemasters y Mastertronic tendrían que apostar por el software a precio completo o dejarían de existir.

EA superó a Accolade como productor número uno de software en EE.UU. tan sólo 18 meses después de su fundación. US Gold no mostró interés alguno en los juegos de EA cuando Trip se acercó a ellos, así que el negocio de la distribución europea fue a parar a Ariolasoft.

La revista Time publicó en 1986 un artículo sobre Electronic Arts. No se centraba sólo en el "envoltorio", sino también en cómo los desarrolladores eran tratados como estrellas de rock.

1989 es el único año en el que no fue lanzado un nuevo juego «*John Madden*». En su lugar, la versión de 1988 fue puesta al día y embalada nuevamente para el mercado de las consolas.

EA firmó en 1988 un acuerdo de licencia de larga duración sobre "El Señor de los Anillos". Los juegos hechos bajo autorización impresionaron mucho a los descendientes de Tolkien, aunque finalmente EA no logró la renovación de las lucrativas licencias tras el rodaje de las películas.

EA fue la primera compañía de videojuegos en contar con productores de juegos y dar créditos a los autores. Su temprano modelo de negocio se asemejó tanto al de la United Artists de Chaplin que estuvo cerca de ser bautizada como Electronic Artists.

Trip continúa: "En 1975 me enteré de que se había abierto la primera tienda dedicada a ordenadores y que Intel iba a poner una computadora en un chip. Y en 1982 decidí que debía formar mi propia compañía. Hasta esa fecha no creía que hubiera suficiente hardware en los hogares como para rentabilizar una compañía de juegos, así que primero hice otras cosas: terminar la escuela, aprender a programar, a manejar un negocio, y ayudar a vender parte del hardware a las familias para que el software tuviera consumidores".

En muchos casos, esta precocidad se suele dejar atrás cuando los sueños de la infancia chocan con la dura realidad de la adolescencia, pero Trip diseñó todo un recorrido vital. "En los siete años de intervalo completé mis estudios en Harvard y me gradué Magna cum Laude con la primera licenciatura en videojuegos", explica. "Formalmente, se llamaba "Estrategia y teoría aplicada de juegos", pero yo programaba videojuegos. Uno de los primeros, en 1973, fue un simulador de fútbol americano escrito en BASIC para una minicomputadora PDP-11, con visualizaciones de tiempo compartido; un avance de «*Madden*» y EA Sports. Después completé un MBA en Stanford mientras escribía el primer gran estudio de investigación de mercado sobre ordenadores personales, asistía a la primera feria de informática de la Costa Oeste, y también investigaba para Fairchild sobre Channel F, la primera consola. Entré a trabajar en Apple en 1978, y durante cuatro años ayudé a incrementar los ingresos de la compañía de 2 millones de dólares a 1000 millones, y el número de empleados de 50 a 4000".

No supuso una gran sorpresa para aquellos que le conocían que Trip dimitiera como director de marketing en Apple para apostarlo todo a sus proyectos. "El 1 de enero de 1982 abandoné Apple porque quería seguir adelante con mi plan", dice Trip. "Pensaba que llegaba tarde, ya que tras el éxito del primer hardware Atari y de la pequeña industria de empresas de software para Apple II, ya había 135 compañías haciendo videojuegos. Pero yo tenía una visión única y pensaba que podría llegar a ser uno de los líderes. ¡Es lo que te pasaba cuando trabajabas unos años junto a Steve Jobs!"

Y así, el 28 de mayo de 1982 apareció Amazin' Games. Pero la odisea de Trip no sería una aventura en solitario, ya que Rich Melmon se uniría en agosto de 1982 y sería seguido de Dave Evans y Pat Marriott, que habían abandonado Apple debido a su confianza en Trip. Y éste no tardaría en referirse a ellos como "productores". En noviembre la plantilla aumentó, y la llegada de Tim Mott, Bing Gordon, David Maynard y Steve Hayes reforzó el grupo.

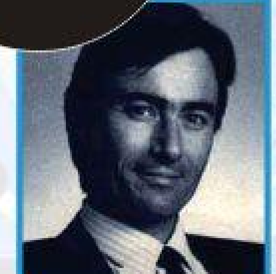
Muchas de las nuevas caras no estaban del todo convencidas con el nombre de la compañía, por lo que el comité escogió uno nuevo. Tras mucho debate, se eligió Electronic Arts. El equipo contemplaba los juegos como una forma de arte y consideró que este nombre reflejaba sus aspiraciones. Electronic Arts iba a ser a para los videojuegos lo que United Artists había sido para el cine. El plan original se orientaba a llevar los juegos al mercado a través de la venta directa, agrupando a pequeños programadores independientes a los que se ofrecía su exposición al gran público bajo una sola marca. El principio era permitir que el artista fuera conocido por su trabajo.

La incipiente EA recorrió el país a la caza de grandes juegos por descubrir, igual que los ejecutivos musicales buscaban grupos de rock. "Recuerdo estar sudando por el calor junto a Anne Westfall en casa de Jon Freeman –los primeros en firmar con EA como Freefall Associates– en el verano de 1982, con Dan Bunten en


El variopinto grupo de EA rediseñó por completo los videojuegos en los 80.

LA HISTORIA EMPIEZA ASÍ

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?



Trip Hawkins

Sincero y algo egocéntrico, Trip Hawkins es un genio. En una notable entrevista con Crash, en 1986, describe un futuro para los videojuegos que entonces era casi imposible de imaginar. El hecho de que todo lo que afirmó entonces haya sucedido refleja el conocimiento que tiene de la industria de los juegos. (Puedes leer la entrevista en **www.crashonline.org.uk/46/pcw_ea.html**

Cuando un director de marketing abandona Apple para empezar un negocio, y después ve como su nuevo negocio consigue más de un millón de dólares por año, entonces todo se le perdona.

Sin embargo, Trip pasó de EA a 3DO, describiendo esto como "un accidente gradual. Tenía la intención de que 3DO fuera una empresa hermana y seguir participando en ambas, pero evolucionaron de manera diferente y me sentí obligado a mantener viva 3DO. En aquel momento se hizo necesario escoger. Fue difícil, por supuesto, era como elegir entre un hijo joven y sano y un bebé que está en cuidados intensivos." Permaneció en 3DO hasta que finalmente la empresa se declaró en bancarrota en 2003. Tras esto, Trip formó una nueva compañía llamada Digital Chocolate. Cuando le pedimos que compare esta nueva empresa con la primera, nos dice: "Como negocio internacional, he tenido mucho más éxito con Digital Chocolate. Digital Chocolate hace algo que nunca pensé que sería posible en EA: hacemos los juegos para móvil de mayor calidad, pero gran parte del trabajo lo hacemos en lugares como Finlandia e India." Y para Trip, que celebra las descargas por millones, el futuro está claro: "El móvil se ha convertido en "El ordenador social". Los móviles ya son ordenadores que mantienen a la gente conectada a sus aldeas virtuales. Fundé Digital Chocolate para ayudar a la gente a sacar más partido de su vida social y sus estilos de vida basados en el móvil utilizando estas redes informáticas". El futuro es brillante, el futuro es…



«Demon Stalkers» era muy similar a «Gauntlet», pero «Gauntlet» no era tan malo.



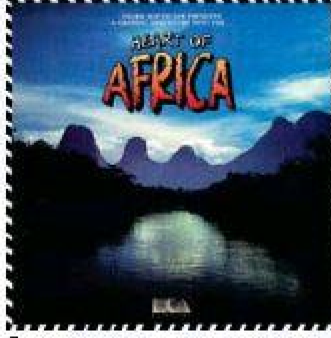
«One On One» fue la primera gran licencia, enfrentando al "Dr. J" con Larry Bird.



Cuesta imaginar que algunos ordenadores se atrevieran con los gráficos de un cómic.



«The Bard's Tale» fue un genial RPG, y su continuación tampoco estaba mal.



«Heart of Africa» es la continuación no oficial de «The Seven Cities Of Gold».

Arkansas, y sentado en mi balcón en Portola Valley tratando de convencer a Bill Budge de que se uniera", recuerda Trip. "Finalmente, tuve que suplicarle literalmente, diciéndole que sin él a bordo no tenía sentido fundar la empresa y que no podría hacer nada sin su colaboración. Formé a mis productores y los envié en busca de más producto. Por ejemplo, uno de ellos dijo que había oído el nombre de un fantástico desarrollador de juegos de Illinois, pero que no tenía ni idea de cómo encontrarlo. Les dije que buscaran todos los prefijos locales del Estado, que llamaran a los números de información telefónica de cada prefijo local y luego a todos los tipos con ese nombre. Y funcionó."

Alejado del origen de los productos y su venta a los minoristas, Tim Mott lideró un equipo que construyó las Estaciones de Trabajo de los Artistas (Artist Work Stations, AWS). Para Trip, como en la industria musical, EA debía poner los medios para hacer los mejores juegos con la mejor producción. Para ese proceso ya tenía el personal con las ideas y habilidades correctas, por lo que ahora se trataba de desarrollar herramientas permitiendo a los diseñadores que materializaran sus ideas. Lo primero que lanzaron comercialmente fue *«Cut & Paste»*, un simple procesador de textos diseñado por Tim Mott, y *«Financial Cookbook»*, una herramienta de finanzas diseñada por Trip, gracias a los cuales EA ya marcó distancia respecto a otras empresas. Dan Silva se unió poco después y creó un programa de dibujo y pintura para el conjunto cada vez mayor de artistas de EA.

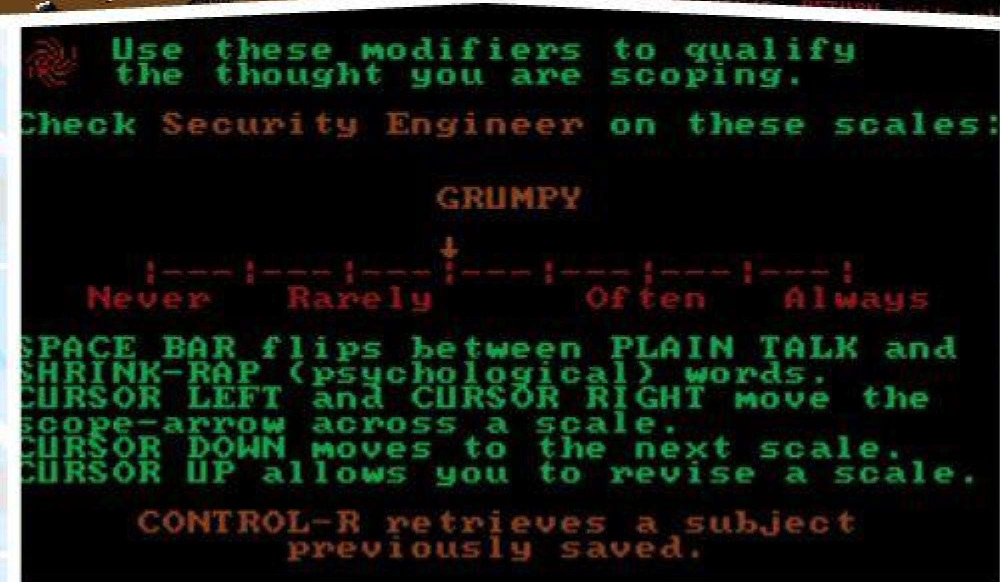
La herramienta resultó ser tan fácil de usar y completa que Tim convenció a Trip de la viabilidad comercial de su idea. El producto llegó finalmente al mercado como *«Deluxe Paint»*, que se convertiría en una de las herramientas creativas más exitosas de los años 80 y daría lugar a una serie que acabaría siendo la herramienta artística estándar de toda una generación informática.

Las similitudes con la industria de la música no terminan aquí. Cada juego venía en forma de álbum y al abrirlo mostraba una lista completa de créditos, una biografía de los artistas que habían creado el juego y un manual de instrucciones a todo color. Cada lanzamiento estaba respaldado por una campaña publicitaria consistente en anuncios de costosa elaboración publicados en revistas, con fotos del equipo responsable tomadas por un fotógrafo de portadas de álbumes de rock durante una sesión de fotos de todo un día. Bajo la supervisión de Nancy L. Fong, la directora de arte, EA destacó desde el principio; tanto es así que en junio de 1983 la revista "Time" publicó un artículo sobre la manera en la que EA estaba cambiando la industria. Toda esta cobertura y todavía los juegos apenas habían comenzado a llegar. Pero lo harían y de qué manera.

El primero fue «Hard Hat Mack», de Michael Abbot y Matthew Alexander, la primera vez que los famosos cuadrado, círculo y triángulo de EA figuraban en una portada. *«Archon»* de Freefall Associates y el innovador *«M.U.L.E.»* de Ozark Softscape compondrían la segunda línea de ataque.

Poco después les seguiría *«Pinball Construction Set»*, de Bill Budge, creado con las herramientas de la empresa y que permitía por primera vez a los jugadores diseñar sus propios juegos sin saber programar. Todos fueron originalmente lanzados para Atari 800, pero las versiones para Apple II y C64 aparecieron poco después. Fue un momento apasionante para EA, la primera vez que tenían algo palpable después de casi 12 meses de duro trabajo de vender sus ideas. Trip recuerda este período como uno de los más notables: "en mayo de 1983,





Cómo logró *«Mind Mirror»* llegar a ser un juego de ordenador es lo que todos se preguntan.

EL TOP SEIS

M.U.L.E. (1983)

La primera vez que una auténtica experiencia multijugador se llevaba al hogar. *«M.U.L.E.»* enfrentaba entre sí a cuatro jugadores que luchaban por convertirse en fundador de un planeta colonizado. Siempre con cuatro jugadores, con o sin amigos, el juego destaca por su gran simulación de la economía de oferta y demanda, funcionando como un juego de ajedrez para cuatro. Hoy sigue siendo genial.



Archon (1984)

Desarrollado por Freefall Associates, *«Archon»* supuso en su día una revolución. La premisa era una mezcla de ajedrez con *«Dungeons & Dragons»*. Pero se parecía más a un juego de Rol que al ajedrez. En *«Archon»*, al avanzar a una casilla ocupada no te comías ninguna pieza, sino que se iniciaba un combate uno contra uno que resultaba de lo más sorprendente. La continuación tampoco se queda atrás.



Skate or Die! (1987)

«Skate or Die!» cogió *«California Games»* e hizo un juego completo a partir de su prueba más destacada. Desarrollado por el mismo equipo, se aprovechó del resurgimiento del skate. Había variedad de parques disponibles, funcionaba bien y enganchaba lo suyo. La versión de C64 es la que más destacó gracias a uno de los mejores trabajos musicales de Rob Hubbard.



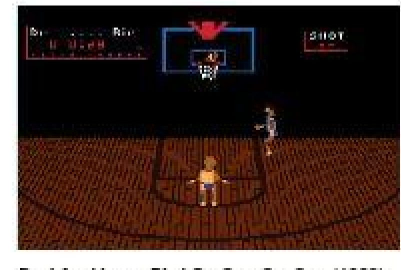
Mail Order Monsters (1985)

¿Qué hacer después de rediseñar el ajedrez? Para Paul Reiche III y Evan y Nicky Robinson la respuesta era sencilla, adaptar los sueños: crear un monstruo, añadirle armas, guardarlo en un disco, llevarlo a casa de un amigo y enfrentarte a su cuadrilla de monstruos. Los jugadores europeos sólo pudieron jugar la versión para un jugador debido a la falta de unidades de disco.



The Bard's Tale II (1986)

La continuación de *«Bard's Tale»* aportó el añadido de armas de largo alcance, como arcos y catapultas. El objetivo del jugador es encontrar y volver a forjar las siete piezas de la rota vara del destino que restaurará la paz del reino. Precursor de los juegos *«Dungeon Master»*, es el narrador de cuentos por excelencia. Atento al brillante final, que seguro que te sorprenderá.



Dr J And Larry Bird Go One On One (1983)

Este clásico de 1983 no es sólo un soberbio juego de baloncesto, sino también la primera vez que un personaje famoso protagonizó un videojuego. Consiste en una serie de desafíos orientados a saber quién es el mejor jugador. Quizás un primer indicio de lo que sería el futuro de EA y del muy lucrativo negocio de las franquicias de calidad.

llevamos a nuestros 22 empleados al almacén para empaquetar y enviar nuestros primeros pedidos". Desde los jefes a los administrativos, todo el mundo arrimó el hombro para asegurarse de que los comerciantes recibían lo que pedían. La demanda de juegos de la compañía era enorme, y con Ariolasoft distribuyendo para EA en Europa seguiría creciendo. Ni el siempre eufórico y confiado Trip habría esperado tanto. *«Pinball Construction Set»* fue el verdadero éxito del grupo y lideró las listas de ventas de todos los formatos a ambos lados del Atlántico, convirtiendo además a Bill Budge en una estrella. Pero la segunda ola de lanzamientos EA sería aún más popular.

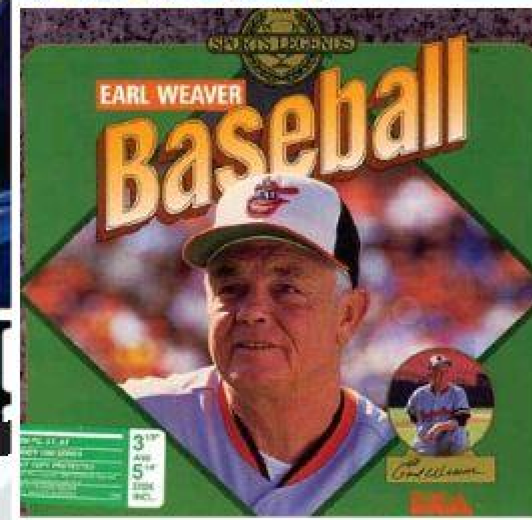
El primero en aterrizar tras la campaña inicial de lanzamiento fue *«Dr J And Larry Bird Go One On One»*, comercializado ese mismo año y desarrollado por Eric Hammond. Trip participó en el diseño del juego y recuerda ese momento como una génesis de dos nuevos géneros. "Había diseñado mi primer juego de deportes en 1971, usando cartas y dados", dice. "Siempre había querido hacer juegos deportivos, y en 1983 comencé en EA el proceso de la concepción y diseño de la base de lo que sería EA Sports, *«Dr J and Larry Bird go One on One»*. Fue el primer videojuego en el que personajes famosos aparecieron como ellos mismos, lo que se convirtió en tendencia. Me encargué de escoger el desarrollador, el productor, y de firmar con los atletas, y la programación se llevó a cabo a unos tres metros de donde yo trabajaba." Aún siendo mucho más fácil de vender en EE.UU. que en Europa, funcionó bien a ambos lados del océano. Pero no fue el juego en sí, sino los dos incipientes géneros que habían emergido lo que definiría el futuro a corto y largo plazo de EA.

No sería hasta 1984, con *«Music Construction Set»*, de Will Harvey, que la firma lograría su primer millón de copias vendidas, sólo para ser superado un año más tarde, cuando Rick Koenig llevó más allá la serie con *«Racing Destruction Set»*, que superó en ventas a sus dos predecesores. EA, sin pretenderlo, había engendrado su primera franquicia. Tras tres años y tres juegos, 1984 había resultado ser un año excepcional, pero también por otras razones. La existente línea de software continuó vendiendo, los juegos eran convertidos a más formatos y EA hacía más dinero, pero lo más importante a largo plazo fue que cuando la producción de *«One on One»* se completó, Trip volcó todos sus conocimientos en esbozar un nuevo juego deportivo. "Cambié de inmediato a un diseño mucho más ambicioso para mi deporte favorito, el fútbol americano, y traje a John Madden a bordo", dice. "Diseñé el juego y me reuní varias veces con Madden para lograr su participación, haciendo incluso un viaje de dos días en tren. *«Madden Football»* se retrasó en el desarrollo y empezó a ser conocido dentro de EA como "el disparate de Trip". Todos pensaban que el proyecto debería ser liquidado. Los contables insistían en que todo el dinero, incluido el pago anticipado a Madden, tenía que ser declarado como pérdidas irrecuperables. Pero soy un tipo decidido y, finalmente, lo conseguí". Esto significaba que la

LA HISTORIA EMPIEZA ASÍ







EA tiene licencias de famosos diversos para sus juegos deportivos. Earl Weaver entró en el Salón de la Fama de béisbol en 1996.

La serie *«The Bard's Tale»* demostró ser una franquicia extremadamente popular para EA, lo que te hará preguntarte por qué no fue recuperada. Habría funcionado magníficamente en DS.

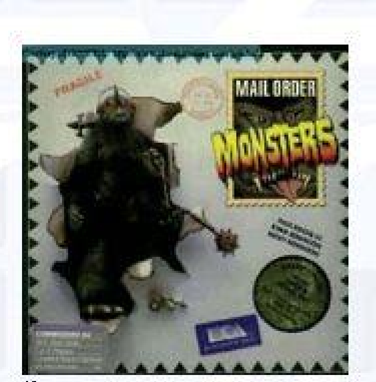
compañía se estaba convirtiendo en productora, aparte de distribuidora. Las herramientas de diseño habían ayudado a que esta cultura creciera, y con Trip trabajando noche y día en «Madden», empezó a necesitar ayuda. EA había registrado en dos años un aumento de volumen de negocio de 5 millones de dólares a 11. Para 1985 la previsión era de 18 millones, así que se contrató a Larry Probst como director general de ventas. Con Probst haciéndose cargo de las ventas y negociando con los minoristas, Hawkins gozaba de más tiempo para centrarse en la compañía y desarrollar sus ideas sin preocuparse por los detalles y las distracciones de un negocio en muy rápida expansión.

Además de los juegos y el software de utilidades para uso doméstico, en 1985 EA comenzó a desarrollar un software para colegios e institutos llamado "Crash Courses" ("Cursos Intensivos"). Estos cursos fueron bien acogidos por el estudiante medio, que gracias a ellos mostró un renovado interés en sus estudios. 1985 no fue un año difícil para EA, ya que el trabajo más duro se había hecho en los años previos, con *«Starflight»*, *«The Bard's Tale»* y *«Mail Order Monsters»* asombrando a las revistas y a los jugadores, al tiempo que eran lanzadas las continuaciones de anteriores títulos. Larry Probst se centró en el perfeccionamiento del modelo de ventas de EA y en el estudio de las tendencias de juegos y los modelos de distribución en Europa, mientras que Trip volvía a su gran obra, el aún sin bautizar *«John Madden Football»*.

Para Trip, hacer realidad EA fue un sueño, y desarrollar *«Madden»* fue como lograr que fuera Navidad todos los días. "Mis amigos dirían que fundé EA como una excusa para hacer un juego de fútbol americano, y no irían muy desencaminados", admite. "Mi objetivo era la autenticidad. Sabía de fútbol, pero quería la ayuda de un profesional. Primero tanteé a un entrenador local, Joe Kapp, pero cuando me preguntó por su nombre en el juego y su porcentaje, me dí cuenta de que si yo iba a hacer aquello lo mejor era acudir a lo más alto. Madden protagonizaba anuncios de televisión y era ya un gran locutor. Tras firmar el acuerdo, Joe Ybarra y yo volamos a Denver con el programador Robin Antonick y un asistente. Nos encontramos en la estación de tren y viajamos al oeste en tren durante dos días. Yo ya había realizado un diseño de 60 páginas, que mostré a Madden mientras le hacía miles de preguntas. Más tarde, él me dio uno de sus libros de jugadas de los Raiders y nos presentó a un periodista deportivo, Frank Cooney. John contribuyó con gran cantidad de detalles, pero yo tuve que hacer todo el trabajo pesado, como la elaboración de 150 jugadas y la organización de todos los apartados del juego, incluidas las plantillas. Cooney me ayudó con las plantillas y John se reunió periódicamente con nosotros para corregir errores, como cuando Robin Antonick colocaba equivocadamente al "fullback" detrás de un "guard"; la forma en que lo hacía era algo así: "¿Qué c… es esto? ¡Ya te he dicho que este p… tío se pone detrás del p… "tackle"!. ¿Qué c… hace ahí?"

Pero los despóticos comentaristas de la NFL no era lo único de lo que Trip tenía que preocuparse, también estaba el hecho de reducir el retraso en el desarrollo de *«Madden»*.

En 1986 se tomó la decisión de que EA viajaría en solitario a Europa. Se hizo el anuncio en el CWS de Londres



«Mail Order Monsters» podría ser ese juego tan genial al que nunca has jugado.



¿Quién habría pensado que EA lo presentaría nada menos que en 1983?



1965 TRIP SE DA CUENTA DE QUE PODÍA "APRENDER HACIENDO" Y DE QUE LE ESTIMULAN MÁS LOS JUEGOS DE MESA QUE LEER O VER LA TELEVISIÓN

1968 EMPIEZA A INTERESARSE POR EL DISEÑO DE JUEGOS DEPORTIVOS CON JUGADORES REALES, ESTADÍSTICAS Y ESTRATEGIAS TRAS DESCUBRIR "STRAT-O-MATIC"

1970 TRIP DESCUBRE AL FILÓSOFO JOHN DEWEY, QUE IMPULSA SU VISIÓN DE USAR LOS JUEGOS PARA APRENDER Y LA SIMULACIÓN

1971 DISEÑA Y CREA SU PRIMER JUEGO DE SIMULACIÓN UTILIZANDO CARTAS, TABLEROS Y DADOS

1972 CON PDP-8, SU PRIMER ORDENADOR, SE DA CUENTA DE QUE PUEDE CUMPLIR SUS SUEÑOS DE "METER LA VIDA REAL EN UNA CAJA" (P.EJ. DEJAR QUE EL ORDENADOR HAGA EL TRABAJO DE SIMULACIÓN)

1973 REALIZA CURSOS DE PROGRAMACIÓN EN HARVARD; PROGRAMA UN SIMULADOR DE FÚTBOL AMERICANO Y DESARROLLA IDEAS PARA OTROS JUEGOS

1974 SE ESPECIALIZA EN "ESTRATEGIA Y TEORÍA APLICADA DE JUEGOS"

1975 APRENDE SOBRE MICROPROCESADORES Y COMERCIO INFORMÁTICO Y DECIDE FUNDAR SU PROPIA COMPAÑÍA DE JUEGOS EN 1982

1977 INVESTIGA PARA FAIRCHILD EN JUEGOS PARA SU CONSOLA; COMIENZA A TRABAJAR EN SU PRIMER ESTUDIO SOBRE LA INDUSTRIA DE LOS ORDENADORES PERSONALES, PUBLICADO POR CSI; VE EL DEBUT DE APPLE II EN LA WCCF; VISITA SU PRIMERA BYTE SHOP

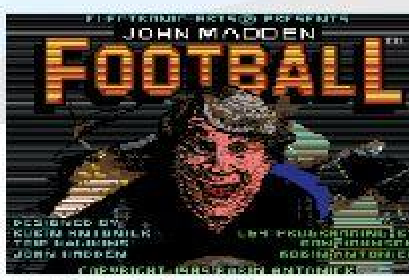
1978 SE UNE A APPLE; CONSIGUE SU PRIMER ORDENADOR PERSONAL (APPLE II) Y PROGRAMA ALGUNOS JUEGOS PARA ÉL, Y COMIENZA A RELACIONARSE CON DESARROLLADORES DE JUEGOS

LOS SEIS PEORES



Demon Stalkers (1987)

Una especie de «Gauntlet» cerebral, esta aventura con perspectiva cenital incluía 100 niveles, pero tuvo una acogida muy pobre. La ambición del juego resultó su perdición. Los laberintos eran inhumanos, e incluso algunos de ellos transcurrían en múltiples niveles. Al final, resolver puzzles a ritmo endiablado dejó a los jugadores fríos.



John Madden Football (1989)

Con las notas del libro de jugadas de Madden de su época de entrenador en los Oakland Raiders, Trip creó su gran obra. Su detallismo, con jugadas que tardaban cinco minutos en arrancar, sobrepasó a los jugadores ocasionales. Con gráficos pobres y un interfaz malo, el primer «Madden» sólo tiene valor como génesis de la mayor serie deportiva de EA.



Marble Madness (1986)

Llegó del arcade a los formatos domésticos con EA. Un juego con estupendos gráficos y un hardware de sonido hecho a medida no resultaba sencillo de adaptar. C64 disfrutó de la versión más fiel. Todos se preguntan cómo EA creyó que Spectrum y su teclado podrían ofrecer una buena adaptación. Desde luego, no lo hizo.



Timothy Leary's Mind Mirror (1985)

"Actívate, sintonízate, despréndete", fue la frase que hizo famoso a Leary entre la generación de Woodstock. Un ejemplo de los daños que los alucinógenos pueden provocar. Esboza un pensamiento, escríbelo, compáralo con otro pensamiento y observa lo que otra gente piensa sobre tu pensamiento… Piensa sobre ello.



Dan Dare: Pilot Of The Future (1986)

El cómic "Eagle" ("Águila") tomó tierra como videojuego, en un fantástico título que varió mucho en cada formato. Pero la versión para Spectrum es un caos. Atrás quedan los exuberantes gráficos de las versiones para C64 y CPC. Una rareza, para comprobar lo malo que puede llegar a ser un buen juego si se lleva al formato equivocado.



Caveman Ugh-lympics (1988)

Un "spin-off" de las Olimpiadas, con cavernícolas y aquellos deportes de masas que solían disputarse en abarrotados Stonehenges para alegría de nuestros ancestros neandertales. Las pruebas son tan limitadas como rápidas, sólo hay seis en total, y el momento más entretenido del juego viene… cuando lo apagas.

"PARA TRIP, HACER REALIDAD EA FUE UN SUEÑO. Y DESARROLLAR «MADDEN» FUE COMO LOGRAR QUE FUERA NAVIDAD TODOS LOS DÍAS"

en enero de 1987, esbozándose también la intención de EA de concluir su acuerdo de distribución con Ariolasoft y establecer una base europea. De vuelta a EE.UU., EA había superado tiempo atrás a Activision en ventas, convirtiéndose en la primera distruibuidora de juegos.

Pero Europa era una bestia diferente. EA entró en el campo de batalla envuelta en un halo de polémica. A pesar de que CRL y Nexus ya formaban parte de la compañía, los jugadores europeos no parecieron advertirlo. La revista Crash publicó un reportaje muy mordaz y paternalista sobre la entrevista exclusiva que Trip les había dado. Barnaby Page dijo: "Electronic Arts, tras este nombre se encuentra William M. "Trip" Hawkins, de 33 años, fundador, presidente y experto. Su expandida oratoria y su expandida compañía, que anunció oficialmente sus operaciones en Europa en el PCW Show, están marcadas por un enfoque estadounidense del software: los programadores son artistas (según sus palabras), los productos son trabajos elaborados, bien afinados y orientados principalmente a C64, muchos de ellos sofisticados simuladores de batallas/vehículos/deportes o aventuras/RPG. Entre los posibles títulos EA para Spectrum se incluyen *«Apollo 18: Mission To The Moon»*, *«Chessmaster 2000»* (un súper ajedrez), *«Skate or Die!»*, *«Lords of Conquest»* (un súper "Risk"), *«Test Drive»* y *«Train Escape»* (más divertidos que el más sensacional arcade, supuestamente), así como los simuladores deportivos *«Mini-Putt»* y *«World Tour Golf»*. Todo suena fresco, tranquilo y profesional, ninguna locura; parece adulto, de hecho."

En 1987, se lanzó *«Skate or Die!»*, un juego de skate basado en el superventas *«California Games»*, de hecho, escrito por el mismo equipo de Epyx. Continúo su buena racha con la distribución de «Populous» al año siguiente y la adquisición de Bullfrog.

Mientras tanto, en EE.UU., Trip había terminado *«Madden»*. Lanzado a finales de 1988 para Apple II, consiguió revitalizar el ordenador, y sus posteriores versiones llegarían a lo largo de 1989. En cinco años, EA había pasado de ser una pequeña distribuidora a una imponente corporación internacional.



«M.U.L.E.» es todavía uno de los mejores juegos multijugador jamás creados.

1979 TRABAJA CON INGENIEROS DE SOFTWARE EN APPLE Y SE DA CUENTA DE QUE SON ARTISTAS QUE DEBERÍAN SER REPRESENTADOS, PROMOCIONADOS Y COMPENSADOS TAL Y COMO HOLLYWOOD HACÍA CON SUS ARTISTAS

1980 SE CONVIERTE EN MIEMBRO FUNDADOR DEL CONSEJO DE SSI PARA APRENDER SOBRE EL NEGOCIO

1981 PARTICIPA EN LA INNOVACIÓN DE APPLE DE VENDER DIRECTAMENTE A MINORISTAS EN VEZ DE HACERLO MEDIANTE DISTRIBUIDORES, Y DESCUBRE QUE ESO ES LO QUE QUIERE HACER, UN CONCEPTO ENTONCES RADICAL

1982 SE FUNDA LA COMPAÑÍA AMAZIN' GAMES Y CAMBIA SU NOMBRE A ELECTRONIC ARTS

1983 ELECTRONIC ARTS INVENTA LAS LICENCIAS DE FAMOSOS MÁS ALLÁ DE LA PROMOCIÓN

1984 EA LOGRA SU PRIMER TITULO DE UN MILLÓN DE VENTAS

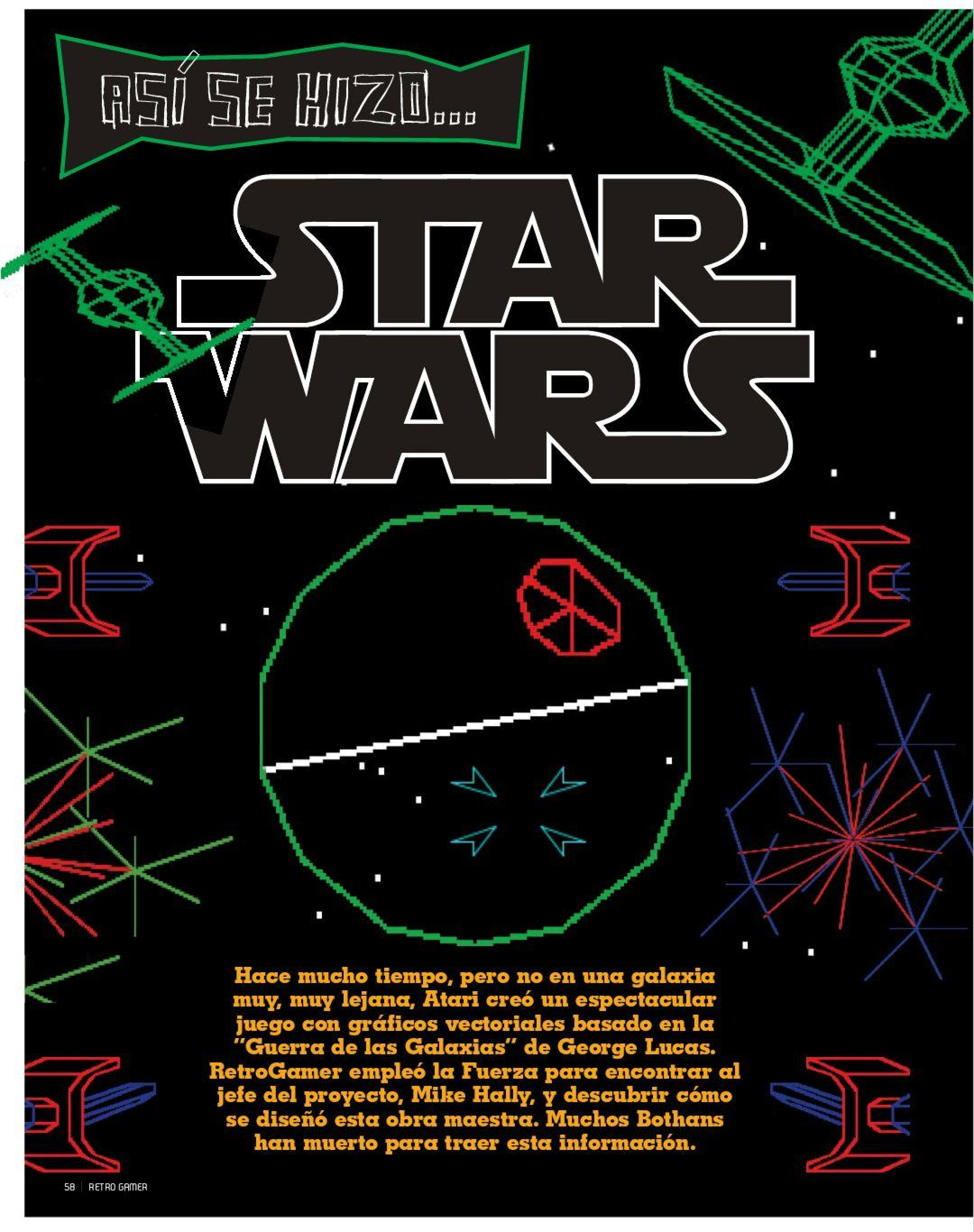
1985 ELECTRONIC ARTS SUPERA A ACCOLADE COMO PROVEEDOR DE SOFTWARE NÚMERO UNO EN EE.UU.

1986 EA DESARROLLA *«SKATE OR DIE»*, SU PRIMER TITULO PRODUCIDO INTERNAMENTE. EL JUEGO ES CENSURADO EN SU LANZAMIENTO EUROPEO

1987 ELECTRONIC ARTS ABRE UNA SEDE EUROPEA EN EL REINO UNIDO, ROMPE LAZOS CON ARIOLASOFT Y CAMBIA DEFINITIVAMENTE DE DISTRIBUIDOR DE JUEGOS EN UK

1988 EA ADQUIERE EL EMERGENTE ESTUDIO BULLFROG

1989 EA REALIZA LA INGENIERÍA INVERSA DE SEGA MEGA DRIVE. ESTE PEQUEÑO HECHO CAMBIARÁ LA ESCENA DE LOS JUEGOS DURANTE LA SIGUIENTE DÉCADA



ASÍ SE HIZO...

STAR WARS

Hace mucho tiempo, pero no en una galaxia muy, muy lejana, Atari creó un espectacular juego con gráficos vectoriales basado en la "Guerra de las Galaxias" de George Lucas. RetroGamer empleó la Fuerza para encontrar al jefe del proyecto, Mike Hally, y descubrir cómo se diseñó esta obra maestra. Muchos Bothans han muerto para traer esta información.

» Evitar los obstáculos era un fastidio, y se volvía más difícil a medida que avanzaba el juego.

Tenemos qué explicar a estas alturas algo sobre la saga *"Star Wars"*? ¿No, verdad?... ¿O tal vez sí? *"Star Wars"* ha sido una de las franquicias cinematográficas más famosas de todos los tiempos, y su creador, George Lucas, se ha convertido en un personaje muy influyente gracias a ella. No es de extrañar que sus películas hayan sido adaptadas al mundo de los videojuegos con más frecuencia que cualquier otra obra del celuloide. La primera adaptación apareció en 1982 (una versión de *«El Imperio Contraataca»* para Atari 2600) y, pese a que han transcurrido casi treinta años, sigue siendo tan divertida como siempre. Pero nosotros vamos a hablar de la recreativa que diseñó Atari sobre la primera película, uno de los mejores videojuegos que salió bajo el sello *"Star Wars"*.

Difícil como pocas, con voces digitalizadas y un espectacular mueble en forma de caza que todos reconocían al instante (aunque también existía una versión más tradicional), la recreativa *«Star Wars»* era el ejemplo perfecto de la capacidad que tienen los videojuegos de captar la esencia de un medio completamente distinto. Y todo se inició con un proyecto que, en principio, no pretendía emular la Guerra de las Galaxias…

"*«Star Wars»* surgió porque quería diseñar un juego de naves espaciales en 3D. Era lo que más deseaba en ese momento", explica Jed Margolin, el programador jefe del juego y la fuerza impulsora que lo inició todo. "Lo hice porque quería trabajar para Atari. Incluso antes de incorporarme a su plantilla, ya había trabajado en varios modelos matermáticos de 3D que no utilizaban coordenadas homogéneas. Hasta entonces, el método de las coordenadas homogéneas era la única forma de utilizar gráficos en 3D".

SALTO A VELOCIDAD LUZ

"Se trata de un juego con una perspectiva en primera persona y gráficos en 3D". Así empezó Jed su propuesta para la creación del nuevo título. Su nombre iba a ser *«Warp Speed»*, y los ejecutivos de Atari vieron un gran potencial en él. Eso fue el 14 de noviembre de 1979. Según los documentos iniciales del proyecto, sería un juego de naves espaciales que permitiría a los jugadores entrar en una cabina de un caza espacial y enfrentarse o bien a un oponente controlado por la máquina o a un rival de carne y hueso (es decir, que habría dos cabinas conectadas entre sí). Tanto los cazas como las estrellas serían figuras tridimensionales. El oponente de la IA se ajustaría automáticamente para adaptarse al nivel de habilidad del jugador, y existiría un límite de tiempo, aunque sería posible ganar bonificaciones en función de lo bien que se jugara. Incluso se sugirió que estuviese basado en alguna película de ciencia ficción; fue en ese momento cuando Jed empezó a llamarlo *«Star Wars II»*.

«Warp Speed» recibió luz verde, y Jed eligió a las personas que formarían parte del equipo de desarrollo. Greg Rivera se encargaría de la programación, mientras que Ed Rotberg se convertiría en el jefe del proyecto. Pero entonces surgió un problema. "Ed y Howard Delman abandonaron la compañía y fundaron la suya propia, Vidia, que más tarde fue adquirida por Nolan Bushnell y pasaría a formar parte de Sente. Greg y yo necesitábamos un jefe, y elegimos a Mike Hally. Lo normal es que el jefe del proyecto se encargara de seleccionar al equipo, pero en este caso fue al revés, el equipo seleccionó al jefe del proyecto". Tras este pequeño tropiezo, *«Warp Speed»* siguió adelante.

EL FACTOR LUCAS

"Jed era un ingeniero de sistemas realmente bueno, y había estado trabajando en un nuevo hardware que permitiría mostrar gráficos vectoriales de mayor calidad, ya que Atari había tenido un gran éxito con juegos de ese tipo, como *«Asteroids»*, *«Lunar Lander»* y *«Gravitar»*, asegura Mike al rememorar las primeras etapas de desarrollo del juego. "Recuerdo que acababa de terminar *«Gravitar»* con Rich Adam y buscaba nuevas ideas para otro juego cuando alguien del departamento de marketing se reunió con el grupo de desarrollo. Quería saber si el nuevo hardware en el que Jed Margolin estaba trabajando podría servir para crear un juego de *"Star Wars"*.

Mike comenzó enseguida a crear guiones gráficos con Dave Ralston, el cual se encargaría también de describir el estilo y la estructura del juego. Atari quería utilizar todo este material para presentar el título a LucasGames, el nuevo estudio que se ocupaba de todas las creaciones basadas en el universo de George Lucas. Tras varias reuniones internas,

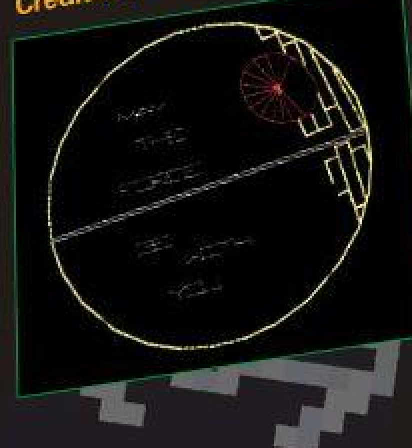
La fuerza del nombre

A principios de los 80, Atari tenía la mala costumbre de no incluir los nombres de los autores en los créditos, y *«Star Wars»* no fue una excepción. Así que Mike y el equipo idearon un plan para garantizar que no pasaban desapercibidos.

Al aproximarte a la Estrella de la Muerte, aparecía un texto en la estación elegido al azar entre dos: o bien "Que la Fuerza te acompañe" o los nombres de todo el equipo.

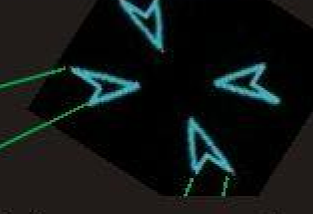
"Había un control en el monitor que permitía que todas las frases fuesen visibles, para que el usuario pudiera realizar los ajustes pertinentes", revela Mike acerca de esta ingeniosa idea. "En un principio, los jugadores no veían estas frases. Atari no quería publicar los nombres de sus desarrolladores por miedo a que otras compañías intentaran ficharlos".

"Cuando te acercabas a la Estrella de la Muerte, se podían ver puntos o luces aleatorias. Si ajustabas el monitor, aparecían varias líneas que interconectaban los puntos. Si mi memoria no me falla, Atari no supo nada hasta que alguien se dio cuenta tras la fase de producción. Y creo que, desde entonces, los miembros de los equipos podían añadir sus nombres y sus puestos como si fuese una película. Aunque había que pulsar en la opción Créditos para poder verlo".



ASÍ SE HIZO...

STAR WARS



Ideas en el tintero

Es raro que todas las ideas que surgen durante el de desarrollo de un juego acaben en el producto final. Y también ocurrió con *«Star Wars»*. En un principio, se pensó en la posibilidad de interconectar dos cabinas (algo que Jed ya había planteado en la idea original), pero no prosperó. Se pensó en hacerlo en la segunda parte, pero tampoco se hizo. Pero puede que la idea más importante que nunca vio la luz fue la de un cronómetro en forma de indicador de combustible. Si destruías la Estrella de la Muerte, obtendrías una nueva barra de combustible. Pero si fallabas, pasarías a la siguiente fase con el combustible que tuvieses en ese momento. Era una idea audaz, y una forma de garantizar que una persona no acaparase la máquina, pero nos gusta más el juego tal y como quedó.

Mike ya estaba listo para presentar el nuevo diseño al equipo de LucasGames.

"Recuerdo que la reunión fue muy bien y, al poco de terminar, me informaron de que contábamos con un acuerdo de licencia para crear la recreativa de *"Star Wars"*, recuerda Mike con una sonrisa en los labios. "Estaba muy emocionado por formar parte de esta experiencia, y de que George Lucas estuviese complacido con el proyecto. Aún no sé muy bien cuánto control ejercía en esta decisión, pero seguro que tuvo la última palabra".

» ¡Hurra, la Estrella de la Muerte ha explotado!". Ahora, a volver al principio y repetirlo de nuevo.



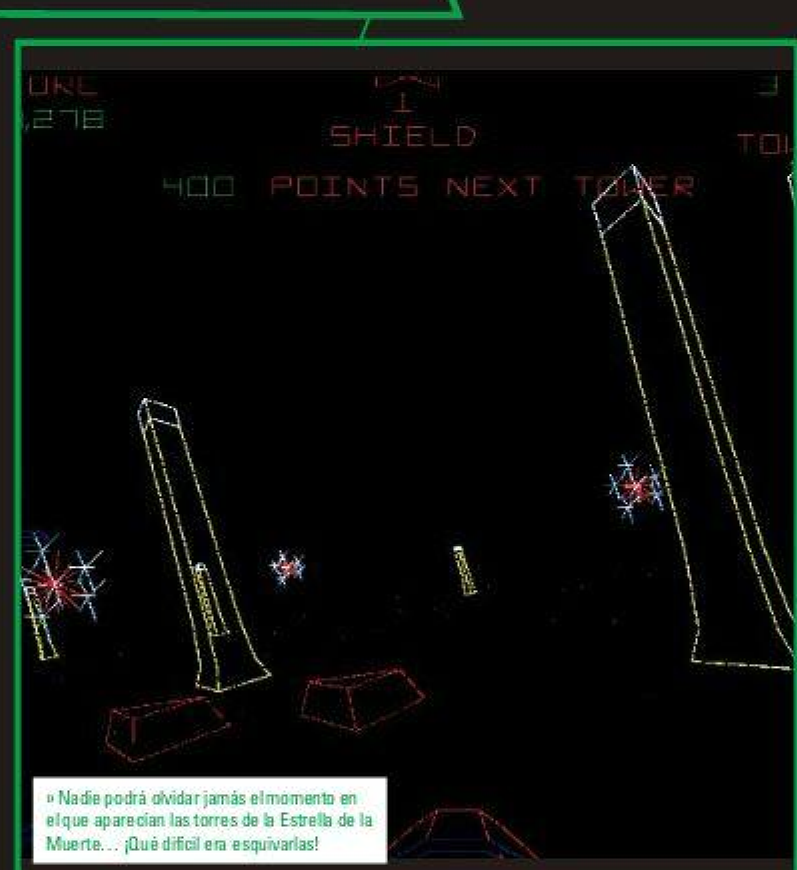
¡YA ES OFICIAL!

«Warp Speed» se convirtió oficialmente en *«Star Wars»* en enero de 1982, 26 meses después de que Jed concibiera la idea. Con el proyecto en marcha, Mike y Jed eligieron a los demás integrantes del equipo que trabajarían en él los próximos 18 meses; Eric Durfey se encargó de los componentes electrónicos, mientras que Norm Avellar ayudó a Greg Rivera en las tareas de programación. Según Jed, el equipo probó con varios técnicos antes de decantarse por Eric, ya que "los otros no querían desperdiciar su tiempo en un juego que consideraban un rotundo fracaso". Aunque el tamaño del equipo resulta ridículo si lo comparamos con los grupos de desarrollo que se forman en la actualidad, Mike cree que fue uno de los motivos del gran éxito de la recreativa.

"Nos permitía compartir ideas con gran facilidad, ya que todos estábamos en la misma sala", explica. "Nos convertimos en una familia y, como tal, pasamos juntos mucho tiempo. Hubo peleas, risas, discusiones y altibajos de todo tipo. Greg y yo éramos los únicos miembros casados y con un hijo. Formábamos un excelente equipo, y nos respetábamos mutuamente. Creíamos en este proyecto, así que fue muy divertido trabajar en él y ver cómo se iba desarrollando. El resto de la compañía nos brindó su confianza, y todo el mundo se percató del gran potencial que tenía el juego".

Puede que las cosas terminaran muy bien pero, durante los 18 meses que duró el proceso de desarrollo, hubo momentos de mucha ansiedad. Mike se llevaría la peor parte, ya que tendría que seguir trabajando en el juego una vez que acabara la fase de producción. Como era de esperar, el largo camino hasta la creación de una recreativa de gran éxito estuvo plagado de todo tipo de inconvenientes…

"Fue el proyecto más intenso en el que he trabajado, y yo solo era el diseñador del juego" recuerda Mike. "Los departamentos que colaboraron en su creación tuvieron problemas casi todos los días. Desde el punto de vista de un equipo de desarrollo, intentábamos crear algo casi imposible: un juego con una nueva tecnología, digno de *"La Guerra de las Galaxias"* y que superara a las recreativas que triunfaban por aquel entonces. Por no hablar de la creación de un nuevo mando y la incorporación de música y voces digitalizadas. Y todo ello con la presión que suponía crear un producto de gran calidad con una fecha límite muy ajustada. Además, tener que lidiar con LucasGames añadía otra capa de complejidad, y nos dificultaba aún más la labor. Estábamos desarrollando varias configuraciones para la cabina, y todas ellas se ensamblaban en dos instalaciones completamente distintas. Y, para colmo, debíamos recibir el visto bueno de la Comisión Federal de Comunicaciones. Como puede suponerse, la lista era interminable. Y no podíamos olvidarnos del aspecto más importante: el juego debía ser divertido para todo tipo de jugadores, novatos y expertos".



» Nadie podrá olvidar jamás el momento en el que aparecían las torres de la Estrella de la Muerte… ¡Qué difícil era esquivarlas!

LICENCIAS: ¡LAS REGLAS!

Uno de los grandes problemas de trabajar con un juego basado en *"La Guerra de las Galaxias"* era que el equipo debía seguir los términos de la licencia a rajatabla, ya que el proyecto recibiría la atención y supervisión constante del mismísimo George Lucas.

"Desde el primera reunión con LucasGames, hubo un tema que quedó muy claro desde el principio: Lucasfilm era muy protector en todo lo relacionado con el universo de *"Star Wars"*, y había que cuidar cada pequeño detalle al máximo", continúa Mike. "Si algún elemento no encajaba, ellos me avisaban y tenía que cambiarlo al instante. Aunque, como también desarrollaban juegos, fueron muy comprensivos con algunas de las decisiones que tuve que tomar".

Durante el proceso de desarrollo, el equipo tuvo acceso a todo el material disponible de la película. Recibieron una copia del guión original, varios juguetes que les sirvieron de inspiración y los guiones gráficos originales que cubrían

Otros éxitos

Mike Hally tuvo una ilustre carrera en la división de recreativas de Atari, como demuestran estos fantásticos juegos...



GUARDIANS OF THE 'HOOD
Lanzamiento: 1992
Puesto: actor digitalizado (Hawker)



APB (ALL POINTS BULLETIN)
Lanzamiento: 1987
Puesto: ayudante de producción

Un gran juego que nos pone en la piel de un policía que debe capturar a varios delincuentes antes de que se acabe el tiempo. Su estilo recuerda mucho a la franquicia «*Grand Theft Auto*».



AREA 51
Lanzamiento: 1995
Puesto: diseñador

Un juego de acción que pasó sin pena ni gloria, y que trataba de emular el gran éxito de SEGA en el género. Los alienígenas eran espectaculares, pero el juego no destacaba demasiado.



BLASTEROIDS
Lanzamiento: 1987
Puesto: ayudante de producción

El cuarto juego de la saga «Asteroids» ofrecía un jefe final de altura, muchas mejoras para la nave y un modo de dos jugadores. Un arcade muy divertido que fallaba en los gráficos.



FIREFOX
Lanzamiento: 1983
Puesto: jefe de proyecto

Este lanzamiento de LaserDisc se basaba en la película de Clint Eastwood de 1982, que a su vez se basaba en el thriller de 1978 de Craig Thomas. Incluía varias secuencias de la propia película.



GAUNTLET DARK LEGACY
Lanzamiento: 1999
Puesto: productor/diseñador

Esta continuación de «*Gauntlet Legends*» ofrecía mejoras, como la capacidad de ataques lentos y rápidos, y cuatro nuevos personajes: hechicera, caballero, enano y bufón.



GAUNTLET LEGENDS
Lanzamiento: 1998
Puesto: productor

Esta actualización de la franquicia clásica permitía a los jugadores utilizar contraseñas para guardar a los personajes. También fue el primero en que se podía subir de nivel.



GRAVITAR
Lanzamiento: 1982
Puesto: diseñador

Un gran juego de acción con gráficos espectaculares y una jugabilidad que marcó el camino para juegos como «*Oids*» y «*Thrust*». Era difícil pero, con perseverancia, se podía llegar lejos.



AKKA ARRH
Lanzamiento: 1982
Puesto: diseñador/programador

Actualmente no es posible emular este juego en MAME, así que la única forma de probarlo es en la recreativa original. Antes de su lanzamiento, era conocido como «*Target Outpost*».



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM
Lanzamiento: 1985
Puesto: productor

Indy debía eliminar serpientes y guardias Thuggee con su látigo mientras se balanceaba sobre abismos para recuperar las piedras Sankara.



ROAD RUNNER
Lanzamiento: 1985
Puesto: director

Fue una excelente versión del Correcaminos, pero algunas de sus fases eran tan difíciles que ni todos los "beep beeps" del mundo podían evitar que acabaras odiándolo.



S.T.U.N. RUNNER
Lanzamiento: 1989
Puesto: director de proyecto

Un magnífico juego de carreras futuristas que combinaba un gran apartado visual con unas secuencias de acción frenéticas para crear una experiencia difícil de superar.



THE EMPIRE STRIKES BACK
Lanzamiento: 1985
Puesto: director de producción

Esta continuación de «Star Wars» llevó la tecnología de la época al límite, pero no era tan divertida como el original. Una buena segunda parte, pero no tan espectacular como el título anterior.

STAR WARS

todos y cada uno de los fotogramas. También les entregaron una grabación con la música y las voces originales. La única condición era que debían cuidar todos los aspectos del juego para que se adaptasen a este material.

"El proceso que utilizamos para mantener informados a los miembros de Lucasfilm fue invitarles a las oficinas de Atari para que vieran el juego en cada una de sus etapas hasta que tuviésemos el producto final", afirma Mike. "Les enseñábamos las nuevas características que queríamos incorporar a cada versión, les ofrecíamos una demostración del juego en su fase actual y hablábamos de lo que pensábamos añadir en la siguiente. Tenían que aprobar el texto, la información del copyright, el diseño de la cabina, las instrucciones... ¡Todo! Siempre se comportaban así, tanto si se trataba de libros y juguetes como de videojuegos. Lo último que recuerdo de trabajar con ellos fue el viaje que hicimos en furgoneta hasta el rancho para enseñarles el producto terminado, lo cual formaba parte del acuerdo de licencia. Fue una sensación extraña; habíamos cumplido con sus exigencias y todo el mundo quedó complacido con el resultado".

» Contemplar cómo se formaba la escena del foso de la Estrella de la Muerte era uno de los momentos más emocionantes de todo el juego.

Aunque Mike guarda buenos recuerdos de Lucasfilm, admite que, cuando se trabaja con una compañía que ejerce un control tan exhaustivo, resulta muy difícil ponerse de acuerdo. Un ejemplo de ello fue la nota que Jed colgó en su página web con una lista de los cambios que Lucasfilm les obligó a realizar, como modificar los escudos de los cazas (ya que estaban hechos de energía y no de un material físico) y eliminar los artilleros de los Ala-X (porque solo había espacio para un piloto y una unidad R2). Pero también les reprendieron por utilizar el término "pársec", ya que un pársec equivale a 3,26 años luz, y la Estrella de la Muerte no sería visible a esa distancia. Como parecía que ningún término terrestre era adecuado para esa situación, se sugirió utilizar "clics de luz". Mike se tomó todos estos cambios con buen humor.

"MÁS DE UN MIEMBRO DEL EQUIPO SE DERRUMBÓ EN ALGÚN PUNTO DEL PROCESO" MIKE SOBRE LA PRESIÓN QUE SOPORTÓ EL EQUIPO DE DESARROLLO

BAJO PRESIÓN

"Recuerdo que me reí a carcajada limpia porque ellos parecían estar preocupados por aspectos insignificantes, mientras que nosotros aún teníamos que solucionar problemas mucho más graves", recuerda Mike. "El equipo se sintió aliviado cuando descubrió que las preocupaciones más urgentes de Lucas eran tan banales".

Aunque Lucasfilm demostró ser mucho más receptiva de lo que el equipo había supuesto en un principio, Mike y los demás miembros tuvieron que soportar una gran presión debido al interés que generó la licencia.

"Fue una tarea constante", continúa Mike. "La presión nos llegó desde dos frentes distintos: uno era la propia compañía y su necesidad de que el juego fuese un enorme éxito, y el otro fue el propio equipo de desarrollo, ya que queríamos formar parte de algo muy especial. Creo que todos los departamentos de Atari estaban bajo mucha presión; la recreativa de *"Star Wars"* era una aventura completamente nueva, y todos teníamos grandes expectativas. Más de uno se derrumbó en algún punto del proceso, pero al final acabamos prevaleciendo. Tras este proyecto desarrollamos mucho otros juegos, así que al final vencimos nuestros miedos y aprendimos a disfrutar de la experiencia".



» La recreativa *»Star Wars»* de Retro Gamer. Adivina quién tiene el récord del juego...

DESAFÍOS SIN IGUAL

Cuando uno piensa en lo popular que es la franquicia *"Star Wars"*, no es de extrañar que el juego terminase siendo un rotundo éxito. No obstante, si nos fijamos en los juegos que estaban disponibles en aquella época, en el hecho de que salió durante uno de los momentos más difíciles para la industria (el inicio de la caída de las recreativas) y en la tecnología que Atari trataba de perfeccionar, no todo fue un camino de rosas. Aunque no era el primer juego con gráficos vectoriales que desarrollaba Atari, fue necesario mejorar la velocidad de la tecnología para captar la emoción que se respiraba en la batalla final de la película. Y, gracias al talento

de Jed como programador, fue posible crear una experiencia visual inigualable en aquel momento.

"En un principio, las ecuaciones matemáticas del juego permitían que tanto los objetos como el propio observador adquiriesen cualquier orientación", explica Jed. "Sin embargo, esto confundía mucho a los jugadores (podías acabar mareándote si un caza TIE te atacaba al revés), así que decidimos que las naves estuviesen siempre "boca arriba".

"Utilizamos gráficos vectoriales porque Atari pensó que era lo que mejor se adaptaba al universo "*Star Wars*", *continúa Mike*. "Fue uno de los primeros juegos tridimensionales, y era la única tecnología de la época que nos permitía reflejar en pantalla lo que teníamos en mente. En ese tiempo, casi todas las recreativas tenían su propio hardware para optimizar al máximo los requisitos específicos del juego".

Pese a las dificultades de utilizar vectores y memorias ROM específicas, el esfuerzo mereció la pena, ya que el resultado final fue espectacular. Pocos jugadores olvidarán la primera vez que vieron a todo un escuadrón de cazas TIE pasando cerca de ellos, o la aparición de las torres de defensa que marcaban la entrada del foso de la Estrella de la Muerte. Grandes bolas de fuego explotaban delante de tus narices y multitud de naves enemigas (entre ellas el caza de Vader) se cruzaba en la pantalla mientras recorrías el foso a una velocidad vertiginosa. El aspecto general del juego era muy simple, pero permitía a los jugadores sumergirse en una atmósfera épica, gracias en parte a la música y a las voces digitalizadas que nos acompañaban durante toda la travesía.

DENTRO DE LA PELÍCULA

"La Fuerza estará contigo siempre", "¡Yuju!", "Utiliza la Fuerza" y "Ya está despejado, niño" eran solo algunas de las muchas frases que podías oír durante la partida, y la experiencia quedaba acentuada por la maravillosa

LA FUERZA ES INTENSA EN ELLOS...

Las versiones de «Star Wars»



SPECTRUM

Aunque la mayoría de las conversiones a 8 bit
eran buenas, hasta los defensores acérrimos de
Spectrum admitirán que el juego tenía fallos.
Sí, se programó con gran detalle, y su apartado
gráfico era espectacular, pero la lentitud de
los movimientos y la falta de sonido influían
negativamente. Era divertido, pero fue una
lástima que no se le imprimiese más velocidad.

AMSTRAD

Teniendo en cuenta que muchos crecimos con
un Amstrad, resulta difícil valorar esta versión sin
que nos digan que caemos en el favoritismo. No
obstante, somos fieles defensores de la versión
de Amstrad, aunque reconocemos que la de
Commodore 64 es ligeramente superior. Aun así,
es una conversión sólida y muy divertida.



COMMODORE 64 (VERSIÓN DE DOMARK)

Los gráficos son horribles, pero no se puede negar que
estamos ante una conversión realmente buena de la
recreativa original. Incluía la banda sonora al completo,
y algunos de sus efectos eran sorprendentes. La versión
que salió en Estados Unidos era ligeramente distinta, y
fue obra de la compañía Parker Bros., no de Domark.



AMIGA

Muchos jugadores argumentarán que esta versión es
muy superior a la recreativa, y en algunos aspectos
no les falta razón. El uso del ratón permite ejercer un
control muy preciso de la mirilla, y los gráficos son
muy similares a los del juego original. Además, la
incorporación de nuevos efectos de sonidos ayuda a
mejorar enormemente la experiencia.



ATARI 2600

Hemos visto juegos para Atari 2600 muy malos, pero
esta versión de Parker (Atari no tenía los derechos
para producir una versión doméstica de su propia
recreativa) se lleva la palma. Y es una auténtica
lástima, porque la jugabilidad es bastante buena.
Pero si llevabas un tiempo jugando con esta versión,
acababas con dolor de cabeza.



ATARI ST

Aunque es muy parecido a la versión de Amiga,
este título para la máquina de Commodore contaba
con diálogos más claros (incluyendo nuevas pistas
de sonido), y sus gráficos se movían por la pantalla
con gran fluidez. Una buena conversión del clásico
original, y un juego obligatorio para los propietarios
de un Atari ST.



ATARI 5200

Aunque cuenta con unos gráficos decentes, no
recomendaríamos este juego a nadie, porque
el horrible sistema de detección de colisiones
arruinaba toda la jugabilidad. Era muy frustrante
ver que los cazas TIE no explotaban aunque fuese
evidente que tus disparos les habían impactado. Y
para colmo, los controles eran penosos.

COLECOVISION

Esta versión era mucho mejor que las que salieron
para Atari 2600 y 5200. Tenía mejores gráficos, y
los controles eran muy precisos. Fue una de las
mejores versiones que salieron en aquella época.
Un juego excelente que superaba ampliamente a las
versiones de las consolas de la misma casa, y una
magnífica conversión por derecho propio.



ATARI 8 BIT

Aunque se producen muchos parpadeos en la
pantalla (sin llegar a los niveles que alcanzaba
la versión de Atari 2600), se trata de una buena
conversión con un ritmo muy frenético. De hecho,
después de probarlo a fondo, se ha convertido en
nuestra versión de 8 bit favorita, e incluso llega a
superar a la conversión para Commodore 64.



DOS

Su limitada paleta de colores le impide competir
con las versiones de Amiga y ST, y el sonido es
decepcionante, pero por lo demás se trata de una
conversión muy sólida. La velocidad de juego es
adecuada y, gracias al uso del ratón, el control es
excelente. Hay que utilizar DOSBox para jugar, así que
prepárate para una ardua tarea de configuración.



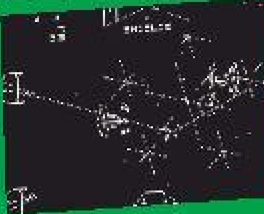
BBC MICRO

La verdad es que la versión de «Star Wars» para
BBC Micro nos ha sorprendido mucho. Es más
rápida que la mayoría de las conversiones de 8 bit,
y sus gráficos están a caballo entre la versión de
Commodore 64 y la de Amstrad. Es un título de gran
calidad que ningún coleccionista de juegos de BBC
Micro debería perderse.



ACORN ELECTRON

Como muchos títulos de Electron, este juego es
un poco descafeinado en comparación con la
versión de BBC Micro. Las naves se mueven con
mucha lentitud, y no hay ni un solo color en la
pantalla, lo que complica enormemente la tarea de
disparar los torpedos al final del foso. Pero, viendo
la capacidad del ordenador, nadie se sorprenderá.

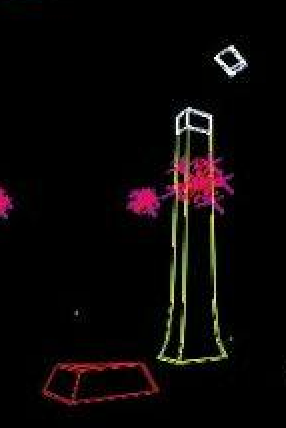


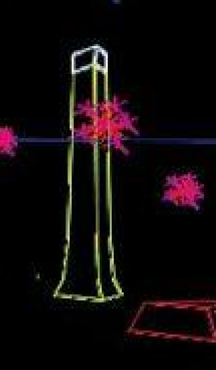
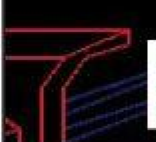
APPLE MAC

Con sus gráficos bien definidos, sus pistas de
sonido y su control por ratón, la conversión para
Mac de Domark se asemeja bastante a la recreativa
original, a pesar de su aspecto monocromo. El nivel
de dificultad es endiablado y, a menos que seas un
Jedi, vas a tener muchas dificultades para llegar al
final del juego.

ASÍ SE HIZO...

STAR WARS



» Los jugadores más habilidosos podían disparar a la parte superior de las torres para ganar más puntos. Era difícil, pero valía la pena.

banda sonora de John Williams. Pero, para muchos, era el diseño de la cabina lo que hacía que los jugadores creyesen que estaban dentro de la propia película. ¡Y a punto estuvo de no incluirse en el proyecto!

La cabina disponía de un buen joystick, pero las pruebas iniciales determinaron que su manejo confundía a muchas personas. Estas pruebas también permitieron a Mike y al resto del equipo obtener el dinero que necesitaban para adquirir un mando más adecuado.

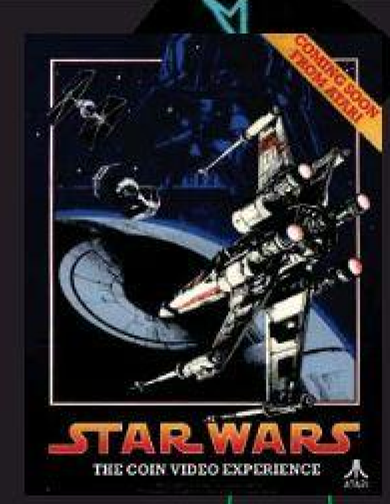
"El mando que acabó instalándose fue una versión reducida del control de *«Army Battlezone»*, menos los botones de la zona de la palma, que procedían de un tanque Bradley, concretamente de la estación del artillero", explica Jed sobre los orígenes del curioso mando. "Quería que la experiencia fuese parecida a montar en bici", continúa Mike. "Solo había que poner las manos y presionar el gatillo. Todo el mundo sabía de inmediato qué hacer, y a nadie se le olvidaba. Fue el mando perfecto para jugar, y te permitía ejercer un control total sobre la nave".

Aunque el dispositivo ayudaba a mejorar enormemente la experiencia de juego, distaba lejos de ser perfecto. "*«Star Wars»* utilizaba originalmente un chip Pokey para leer los periféricos", explica Jed. "En aquel momento, la gente o bien utilizaba su propio convertidor A/D con un contador, un comparador y una rampa, o utilizaban Pokey. El chip Pokey era un circuito integrado diseñado para Atari 800/400 con el fin de leer las entradas de los teclados y los otros periféricos. Por desgracia, no siempre conseguía leer los valores correctamente, y solía producir algunos errores. Además, el software para trabajar con él era un fastidio. Cuando Greg Rivera me lo comentó, decidí poner un convertidor A/D auténtico, el ADC-0809. Por desgracia, muchas personas seguían utilizando el código original para recibir los valores A/D como si hubiesen procedido de un chip Pokey. Y Greg era una de ellas. Por eso el mando de *«Star Wars»* no se centraba correctamente".

SIEMPRE HAY IMPREVISTOS...

Pero el software no fue lo único que provocó problemas en el juego, ya que crear el hardware también supuso un auténtico quebradero de cabeza. "El dispositivo representó todo un desafío para el departamento de ingeniería", explica Mike. "Empecé en Atari como ingeniero mecánico de la División de Pinball, así que sé exactamente lo que quería y cómo podía hacerlo. Toda la fase de incorporación del mando fue una locura. Recuerdo que hubo una inundación en la ciudad en la que se fabricaba la cubierta exterior, así que tuvimos que coger un bote para llegar al edificio y conseguir el primer prototipo con el que realizar las pruebas iniciales".

De hecho, estas pruebas fueron muy importantes para el éxito de la recreativa, ya que Atari supo dar respuesta a las muchas críticas constructivas que recibió a raíz de ellas. "Formamos a nuestro primer grupo de pruebas el 24 de enero



» Atari mantuvo el interés por el juego diseñando varios carteles promocionales.

El lado oscuro y el luminoso

Teníamos curiosidad por saber cuáles fueros los mejores y los peores momentos de Mike mientras trabajaba en un proyecto de tanta envergadura como la recreativa de *«Star Wars»*. Y nos dijo esto.

"Uno de los momentos más emocionantes fue cuando viajé a Nueva York para participar en los anuncios de radio y televisión", recuerda Mike. "Me sentía como una estrella del rock. Aparecía en un programa de televisión para enseñar cómo sería la cabina del juego. Fue muy emocionante, y no estaba acostumbrado a ese tipo de atención. Otro momento que jamás olvidaré fue cuando recibí mi primer cheque; que te pagaran un sueldo de seis cifras con 28 años fue una experiencia inolvidable. Aún recuerdo la emoción que me embargó cuando abrí el sobre y vi esa cantidad".

Pero ¿cuál fue el peor momento?

"Esa es posiblemente la pregunta más difícil que me habéis hecho", comienza Mike. "Hubo momentos en los que me sentía tan hastiado que estuve a punto de abandonar, pero al final siempre ocurría algo bueno que acababa compensándolo todo. Para ser honesto, no recuerdo ningún momento desagradable. Cuando uno tiene éxito, solo recuerda los buenos momentos".

de 1983", explica Mike. "El juego aún estaba en sus primeras etapas, ya que las fases de las torres y el foso se encontraban en desarrollo. Aun así, los jugadores pensaban que tenía un gran potencial, y les gustó la idea de poder escuchar música y voces digitalizadas de la propia película mientras estaban jugando. También creían que la versión con cabina ayudaría a aumentar el realismo de la experiencia".

Tras los problemas que tuvo el joystick original, y después de cambiar la cabina por una más grande, Mike calculó el coste final de toda la estructura. Los materiales acabaron costando unos 1.249 dólares, una cantidad realmente importante por aquel entonces, y que parecía excesiva para la mala época que vivían las recreativas. ¿Acaso Mike y el equipo no estaban preocupados de que saliese demasiado cara tal y como estaba la industria en ese momento?

"Ahora que lo decís, la verdad es que sí, me asusté", continúa Mike, "aunque mi trabajo no era asegurarme de que la compañía fuese solvente. Atari tenía otras divisiones, y yo no sabía cómo iban las cosas. La compañía pagó un millón de dólares por la licencia, pero nunca tuve miedo de perder mi trabajo, así que, desde mi punto de vista, todo iba bien. Estaba tan ocupado intentando conseguir que el juego fuese un éxito, que ni me enteré de que las ventas de videojuegos habían caído en picado ese año. Recuerdo que, cuando lo supe, me sentí mal por nuestros trabajadores de producción. Si no teníamos juegos para que ellos los construyesen, entonces no tendrían trabajo. Me sentí un poco responsable, e hice todo lo que pude para mantener la empresa en funcionamiento".

RECOGIENDO LOS FRUTOS

Pese a que se lanzó en una de las épocas más turbulentas de la industria, *«Star Wars»* fue un éxito inmediato, y se convirtió en la recreativa más jugada de ese momento, aunque fue desbancada poco después por *«Dragon's Lair»*. No obstante, el esfuerzo y el coste merecieron la pena, y se vendieron en total más de 15.000 recreativas, con un beneficio de 15 millones de dólares. Desde luego, no estaba nada mal, teniendo en cuenta la época en la que salió al mercado. De hecho, Jed cree que el éxito de *«Star Wars»* fue el principal motivo de que la división de recreativas no se viniese abajo, y de que Atari Games no tuviese pérdidas ese año.

Tras el gran éxito que alcanzó, no resulta sorprendente que Domark anunciara en 1987 que realizaría una versión para ordenadores domésticos. Pese a que el hardware de las máquinas de 8 bit no era muy sofisticado, sí resultaba lo bastante bueno como para ofrecer toda la esencia de la máquina recreativa original. Y, aunque las versiones de Amiga y Atari ST fueron las mejores, la que se realizó para la consola ColecoVision no tenía nada que envidiar. Mike y su equipo no intervinieron en el desarrollo de estas conversiones, ni tampoco tuvieron tiempo para probarlas.

"Es una de las desventajas de formar parte de un equipo de desarrollo. Cuando acabas un juego, pasas directamente al siguiente", afirma Mike. "En el caso de *«Star Wars»*, creo que Atari obró bien al vender la licencia para que se realizaran adaptaciones en las diferentes plataformas domésticas. Si he de ser honesto, recuerdo más los royalties que me pagaron por las versiones que los títulos que realizaron las compañías para adaptar nuestro juego. Aunque Atari siempre me enviaba varias copias para que las repartiera entre los miembros del equipo".

Aunque se realizaron dos continuaciones del juego original (una también con gráficos vectoriales y la otra con sprites), ninguna de ellas pudo compararse a la experiencia de su precedesora. *«Star Wars»*, más que cualquier otra licencia de la época, fue capaz de ofrecer una inmersión y una atmósfera que ninguna otra máquina recreativa pudo igualar, y es esa sensación (la misma que se puede experimentar al ver la película) lo que hace que sea tan especial para muchos jugadores.

"*«Star Wars»* captó la esencia de una de las mejores franquicias cinematográficas de la historia y la llevó a un nuevo nivel", afirma Mike. "Permitió a los jugadores convertirse en Luke Skywalker y jugar una aventura interactiva, como si estuviesen inmersos en la propia película. El juego tenía todos los ingredientes para triunfar entre el público. Es una obra maestra que siempre ocupará un puesto importante en la historia de los videojuegos".

"EL JUEGO TENÍA TODOS LOS INGREDIENTES PARA TRIUNFAR ENTRE EL PÚBLICO" MIKE SOBRE POR QUÉ «STAR WARS» FUE UN ÉXITO



» Los cazas TIE comenzaban a acosarte desde el principio, y sus disparos eran muy precisos.

Por qué debes JUGAR...

ENDURO RACER

A TODOS LES ENCANTAN LOS JUEGOS DE YU SUZUKI, COMO OUTRUN, SUPER HANG-ON, AFTER BURNER Y SPACE HARRIER, PERO... ¿POR QUÉ ENDURO RACER NO RECIBE LOS MISMOS HALAGOS?





» Si ves que no te da tiempo a completar una de las etapas, al menos demuestra tu estilo como piloto...

Aunque el «*Enduro Racer*» de Yu Suzuki no es una continuación de «*Hang-On*», su gran éxito de 1985, es fácil entender que mucha gente establezca una conexión entre ambos juegos. Y es que sus recreativas te dejaban sentarte en la réplica de una moto de trial o, en las versiones más simples, ponerte a los mandos de un manillar bastante realista. Y los dos exhibían velocidad total con un torrente de sprites y un pilotaje al límite para ir pasando etapas contra un tiempo límite de lo más ajustado. .

Y aquí es donde acaban los parecidos, porque «*Enduro Racer*» no sólo te enfrentaba contra otros pilotos y una cuenta atrás, también requería pilotar en algunos de los más abruptos y difíciles terrenos que habíamos visto, al menos por aquel entonces.

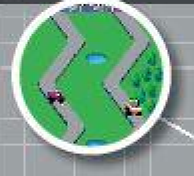
Con el mismo hardware que «*Space Harrier*» y «*Hang-On*», por poner un par de ejemplos, Yu Suzuki subió la apuesta llevando la acción de «*Enduro Racer*» a unos circuitos tan endiablados que los de «*Hang-On*» se convierten en un "Paseando a Miss Daisy". Y como en «*Out Run*», también de 1986, el trazado no era plano y aburrido, sino que estaba repleto de badenes y peraltes. La trepidante velocidad a lo largo de tan enrevesados circuitos aún se anima más con la presencia de rocas mortales al mínimo roce y montículos de tierra que recorren el circuito de lado a lado.

Si golpeas estos montículos justo cuando haces un caballito con la moto tu piloto volará mágicamente por los aires para sortear fácilmente las áreas más peligrosas. Pero si no aciertas en el momento adecuado caerás justo sobre las rocas u otros obstáculos

» Agradecimientos a Daniel Coulom por enviarnos este pantallazo de la versión de «*Enduro Racer*» para Thomson M05. Podéis ver más imágenes en **dcmoto.free.fr**

CRONOLOGÍA





UP 'N DOWN
Versión: Arcade
Fecha de lanzamiento: 1983





BUGGY BOY
Versión: C64
Fecha de lanzamiento: 1987



BIG RUN
Versión: Arcade
Fecha de lanzamiento: 1990



MOTO FRENZY
Versión: Arcade
Fecha de lanzamiento: 1992

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
Versión: Saturn
Fecha de lanzamiento: 1995



COLIN MCRAE RALLY 3
Versión: PC
Fecha de lanzamiento: 2003



MX VS ATV UNTAMED
Versión: Xbox 360
Fecha de lanzamiento: 2008

TODAS LAS VERSIONES

LA PEOR VERSIÓN

LA MEJOR VERSIÓN

1. COMMODORE 64
¡Qué espanto! Ni pidiendo perdón tiene arreglo. Nunca esperamos que las versiones domésticas igualen a la recreativa original, pero tampoco esperamos semejante despropósito. Con unos controles horrendos, velocidad de tortuga y una detección de colisiones cuestionable, es la peor versión de todas. Que los sprites parezcan diseñados por un niño de tres años con un LEGO tampoco ayuda. Mantente alejado a toda costa.

2. AMSTRAD CPC
Nunca hemos sido fans de las adaptaciones directas de Speccy –esas conversiones que iban directas a CPC desde Spectrum sin cambiar casi nada– pero esta versión para Amstrad es mediocre como pocas. Aunque luce mejor que la horrenda versión de C64, no tiene sensación de velocidad, el control es mediocre y es tan aburrido como soso. Los sprites sí parecen motos pero estamos ante otro ejemplo de que las máquinas de 8 bit son incapaces de igualar a la recreativa

3. ZX SPECTRUM
Esto está mucho mejor. Aunque la versión para ZX Spectrum está lejos de ser brillante –demasiado lenta para nuestro gusto– no cabe duda que es la versión de 8 bit más auténtica y nos hemos pasado un montón de horas jugando mientras escribíamos este artículo. El scroll es suave y la moto se desliza, mientras que los enormes sprites tienen un magnífico aspecto y la detección de colisiones hace olvidar las penosas versiones de Amstrad y C64. Spectrum se hace con la victoria.

4. MASTER SYSTEM
Un caso realmente extraño. No hay duda que la versión de SEGA de *«Enduro Racer»* está muy por delante de sus competidores en gráficos y jugabilidad, pero ¿por qué se parece a *«Paperboy»*? Demasiado fácil de jugar, raramente hay más de un buggy a la vez en pantalla, este *«Enduro Racer»* podría ser una competente variación de *«Excitebike»*, pero no tiene casi nada en común con el original. Si esperas una versión de consola de la recreativa original quedarás muy decepcionado.

y tu desdichado piloto dará con sus huesos en tierra. La mayoría de las veces estos saltos a destiempo serán el resultado de la tensión que acumulas mientras intentas abrirte paso entre las siempre intrincadas filas de rocas.

De hecho, estos encuentros potencialmente mortales ponen de relieve las mejores virtudes de *«Enduro Racer»*, capaz de ofrecer la misma emoción de las carreras todo terreno, especialmente para los aficionados a las dos ruedas. Después de todo, se trataba de un juego que además de mantenerte todo el rato bajo presión requería tener la fuerza de un luchador en los brazos y las muñecas para estar incansablemente tirando de los manillares.

Aunque tenía sus problemas –buena suerte para llegar a completar los últimos niveles si ya has sufrido algún accidente o más aún para encontrar algún rival que no sufra de "manillar nervioso" en cuanto te acercas– era más que satisfactorio completar los maquiavélicos circuitos que solo el excelente *«Excitebike 64»*, de Leftfield, ha logrado recrear con éxito.

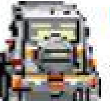
Como era de esperar, varias plataformas de 8 bit tuvieron sus versiones por cortesía de Activision, pero ninguna llegó a igualar la emoción del juego original, aunque muchos seguidores de Spectrum ponen la mano en el fuego confirmando que su versión fue la mejor de todas, superando netamente a las demás.

Nunca hemos entendido por qué un juego como *«Enduro Racer»* nunca ha sido tan mencionado como *«OutRun»* o *«Space Hamer»*, porque está francamente a la par de estos éxitos de Yu Suzuki. Todo lo que podemos desear es que este artículo os anime a conseguir una copia del juego o a visitar solitarias salas de máquinas recreativas con la esperanza de encontrar alguna de *«Enduro Racer»* que todavía sobreviva.

NO LES QUITES EL OJO DE ENCIMA

RAMPAS DE TIERRA
Si aciertas a hacer un caballito al chocar contra una de estas te elevarás por los aires para sortear los obstáculos más peligrosos.





COCHES
No los verás hasta la segunda fase. Son más grandes que las motos rivales y adelantarlos es más complicado, pueden fácilmente pararte en seco o enviarte a la cuneta.



ROCAS
Golpear una de ellas te llevará a un mundo de dolor, así que simplemente no lo hagas, ¿vale? En los niveles más avanzados estos objetos inmóviles empiezan a hacerse más grandes.



MOTOS
Aunque en la parrilla de salida sólo verás otras cuatro motos, esto no significa nada, tendrás que seguir adelantándolas según avanza la carrera.

EN LA PROXIMA...

POWER DRIFT
¿Quieres más acción SEGA de ruedas y derrapes? Entonces dale caza al excelente *«Power Drift»*, también de Yu Suzuki. Los sinuosos circuitos de *«Enduro Racer»* son sustituidos por trazados peligrosamente elevados sobre el terreno; te encontrarás peleando cara a cara contra siete pilotos con gráficos realmente geniales. Pero, estate atento, si no puedes afrontar el inmenso coste de una recreativa con su propio asiento, entonces es mejor que vayas a por la impresionante versión de Dreamcast, que puedes encontrar en la colección *«Yu Suzuki Game Works»*.





BULLFROG

DENTRO DE LAS MENTES MÁS CREATIVAS DEL VIDEOJUEGO

GLENN CORPES EN EL EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW DE 2001, PRACTICANDO SUS HABILIDADES MALABARES.

LOS INICIOS DE LIONHEAD. DE IZQUIERDA A DERECHA: JONTY BARNES, TIM RANCE, DEMIS HASSABIS... ...PETER MOLYNEUX, STEVE JACKSON, MARK HEALEY, MARK WEBLEY.

UNA ILUSTRACION CONCEPTUAL DEL CANCELADO DUNGEON KEEPER 3.



JUGANDO A SER DIOSES

«Populous», «Syndicate», «Magic Carpet»... Todos de Bullfrog y reconocidos a nivel mundial. Algunos miembros del estudio nos cuentan cómo una equivocación de Commodore dio lugar a la creación de auténticos clásicos para multitud de formatos.

Los estudios de sonido de Bullfrog, donde toda la magia del audio se llevó a cabo.



Para conocer la historia de Bullfrog, tenemos que remontarnos a 1982, cuando Les Edgar conoció a Peter Molyneux. Les acababa de abrir una tienda de informática en Guilford, centrada en la venta de ordenadores Tandy (más tarde en BBC, Apple y Olivetti), cuando Peter llegó preguntando por un equipo en el que pudiera usar el software de base de datos que había programado para sus empleados. Fue un encuentro que acabaría dando lugar a una larga amistad. "Supongo que simplemente nos caímos bien desde un primer momento. Éramos casi de la misma edad y compartíamos muchos intereses, uno de los cuales era tener éxito en los negocios", recuerda Les. "Teníamos un sentido del humor muy parecido y la fe inquebrantable en que algún día triunfaríamos". Ambos unieron sus fuerzas y fundaron su propia compañía de software, Taurus, enfocada a la creación de bases de datos a medida.

Cierto tiempo después Commodore contactó con ellos, confundiéndolos con otra compañía llamada Torus, y les envió varios prototipos de ordenadores Amiga. Dentro del mundillo de las bases de datos, Les y Peter desarrollaron una programable y relacional bautizada como *«Acquisition»*, que resultaría ser un error colosal. "Incluso todavía me estremezco al recordarlo. Hasta el nombre era un desastre", dice Les. "Los americanos no asociaron la palabra "adquisición" con la recopilación de datos y pensaron que estábamos vendiendo algún tipo de software para fusión de empresas. Sin embargo, conseguimos firmar un acuerdo de distribución con una compañía estadounidense y les vendimos las primeras 1000 unidades. La vida era maravillosa, el banco estaba contento y nosotros borrachos… Hasta que el primer fax de 200 páginas informando de errores y problemas llegó a nuestra mesa. Resulta que, en la vida real, al contrario que en nuestros simples tests de prueba, la gente real intentó utilizar el software con datos reales en situaciones comerciales... ¡y no funcionaba! Así que, después de dilapidar todo nuestro dinero reparando los errores y publicando una corrección de 50 páginas para el manual, tuvimos que planteamos nuestro futuro como desarrolladores de software comercial."

Con Amiga cada vez siendo más utilizado para juegos, Les tuvo la idea de que ellos mismos podían dedicarse a escribirlos. Sólo había un inconveniente: no sabían. La oportunidad surgió de un amigo que acababa de terminar *«Druid II»* para Atari ST y necesitaba a alguien para convertir el juego a Amiga. "Mentimos sobre nuestras habilidades y conseguimos el proyecto", dice Les. "Aunque no hicimos dinero con ello, aprendimos a mover "sprites" por la pantalla y desarrollamos nuestras propias rutinas de animación. Resulta que los juegos no eran más que una gran base de datos. Mientras esto ocurría, Peter estaba reparando desesperadamente los errores de *«Acquisition»* al tiempo que preparábamos *«Druid II»*. En 1985, fundé Bullfrog para que cuando *«Acquisition»* dejara de ser un estorbo pudiéramos concentramos en los juegos".

En aquella época, Glenn Corpes estaba contratado como artista gráfico, aunque su rol cambió a lo largo de su etapa en Bullfrog. "Me hicieron una entrevista para un trabajo de programación y hablé con Peter durante unas horas sólo para que me contara que ya tenían todos los programadores que necesitaban.

EN BREVE...

Bullfrog fue creada en 1985 por Peter Molyneux y Les Edgar. Tras saltar a la fama gracias a juegos tan innovadores como *«Syndicate»*, *«Populous»*, *«Theme Park»* y *«Dungeon Master»*, fue adquirida por Electronic Arts en 1995. Molyneux finalmente se marchó para fundar Lionhead Studios en 1997. Desgraciadamente, Bullfrog fue disuelta en 2004 cuando EA la fusionó con sus otros estudios británicos para crear EA Reino Unido.



» Les Edgar, fotografiado aquí junto a su nuevo interés, los coches, todavía hoy sigue creando cosas...

EL LEGADO SIGUE EN PIE

A pesar del paso del tiempo y de su integración en EA, la presencia de Bullfrog dentro de la industria todavía es palpable. Si echas un vistazo en tu tienda o en unos grandes almacenes, todavía encontrarás copias de *«Dungeon Keeper 2»*, *«Theme Hospital»* y *«Theme Park»* en la sección de juegos económicos que siguen registrando buenas ventas entre la nueva generación de jugadores. La importancia cada vez mayor de los juegos retro también ha jugado a su favor: la recopilación *«EA Replay»* para PSP incluye *«Syndicate»* junto a títulos de otras compañías, y Nintendo DS disfrutó de un "remake" de *«Theme Park»* adaptado a pantalla táctil. *«Theme Park DS»* tuvo una acogida desigual debido a que se trataba de una adaptación directa del original para PC, pero si aún eres fan del juego verás que es una muy buena conversión para llevar en el bolsillo.

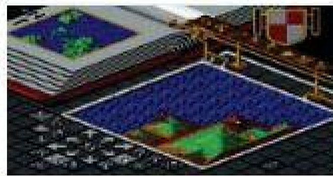


BULLFROG



CONVERSIONES COMPLICADAS

El éxito alcanzado por *«Populous»* hizo que las conversiones a otros formatos fueran inevitables. Les Edgar cedió los derechos para PC, Mac, Sega y Nintendo, lo que llevó al juego (y a los futuros títulos de Bullfrog) a convertirse en una franquicia, con el mercado nipón resultando sorprendentemente lucrativo. En cuanto a las conversiones de *«Populous»*, Glenn Corpes comenta: "Fueron realizadas por desarrolladores independientes y algunas funcionaron mejor que otras. La versión de Mega Drive era un simple puerto de la de Amiga con un ratón que controlaba el joypad –muy difícil de manejar–, mientras que la versión de SNES de Imagineer para Japón era maravillosa, muy jugable. La versión para Game Boy era mi favorita. Basándome en una de sus pantallas, improvisé en mi Amiga algo semejante a ese *«Populous»*. La persona equivocada pasó por delante y el juego entró en desarrollo. Por desgracia, se desaceleraba hasta velocidades que hacían imposible jugarlo cuando había más de diez personajes por el mapa".





Afortunadamente, sabía algo de dibujo, así que me las arreglé para conseguir un trabajo como artista", recuerda Glenn. Su primera labor estuvo relacionada con la conversión de *«Druid II»*. "Básicamente, copié los mapas y gráficos de la versión de C64 y su editor. También hice algún trabajo en el sistema de colisiones, ya que era el único con experiencia en ese tema". Bullfrog también fue responsable de *«Fusion»*, un "shoot'em up" futurista con puzzles, que fue versionado por Glenn para Atari ST. Su moderada calidad fue pronto olvidada con el advenimiento del siguiente proyecto de Bullfrog: *«Populous»*.

***«Populous»* (originalmente llamado *«Creation»*) fue el juego que puso a Bullfrog en el mapa** a la vez que inventó un nuevo género, el "God Game" –la "simulación de dios"–. Diseñado por Peter y Glenn en siete meses, te ponía en la piel de un dios que tenía que competir contra otros en la ocupación de territorios. En aquel momento, *«Populous»* era de lo más original, te permitía usar poderes divinos para influir en tus seguidores. También era uno de los pocos títulos que sacaban partido del módem para jugar en red. Al principio, las distribuidoras mostraron muy poco interés, pero fue Electronic Arts la que decidió apostar por este nuevo concepto. Y resultó ser una acertada inversión: vendió más de cuatro millones de copias. "Sabíamos que se trataba de una idea original, ya que dejaba sorprendidos a todos. Obviamente, no pensábamos que fuera a tener tanto éxito y en tantos países, pero sí creíamos que era muy especial", recuerda Glenn.

"Una vez que alcanzamos el éxito con *«Populous»*, la vida se convirtió en algo maravilloso", dice Les. "Pudimos trasladarnos de nuestro viejo tercer piso de oficinas a un edificio en Surrey Research Park. Tenían una bonita alfombra y gente que te limpiaba las ventanas sin que se lo pidieras. Eso sí, nos odiaban. Hacíamos skate por los pasillos, devolvíamos en los urinarios, nos bañábamos en el estanque, íbamos y veníamos de madrugada... Por entonces éramos cerca de 20 personas. Esto, para los que no lo saben, es el tamaño perfecto. Conoces a todo el mundo, qué pizzas les gustan, qué beben, cómo se llaman sus novias y otra información con la que les puedes chantajear llegado el momento".

Electronic Arts quería una continuación, por lo que *«Power Monger»* salió para servir de puente. Fue un éxito –vendió alrededor de un millón de copias–, pero carecía de la inmediatez de *«Populous»*. A Glenn nunca le convenció demasiado: "Siempre me pareció un *«Populous»* con menos cosas para hacer".

Ese mismo año fue lanzado *«Flood»*, desarrollado por Sean Cooper con la ayuda de Peter; era un juego de plataformas cuyo protagonista, Quiffy, quería salvar al mundo de una inundación.

***«Populous II»* vio la luz en 1991, con más hechizos, IA mejorada** y ambientado en el mundo de los dioses olímpicos. Aunque pulida, la idea seguía siendo la misma, por lo que no llegó a convertirse en un clásico, pero vendió por encima del millón de copias. Era como si todo lo que tocara el estudio lo transformase en una fórmula de éxito. Esta prospera racha continuó con el siguiente proyecto: *«Syndicate»*, una creación de Sean Cooper.

"Mi principal aportación a *«Syndicate»* fue conseguir contratos bastante buenos con las distribuidoras", dice Les. "Era la época en la que estaba renegociando el contrato original con EA. Disfrutábamos de una posición fuerte y pudimos mejorar nuestros royalties y los anticipos".

Su continuación, *«Syndicate Wars»*, mejoró el original, aunque no tiene el mismo atractivo para los que trabajaron en su predecesor. "Era bastante bueno, pero más descuidado; el original había funcionado en alta resolución incluso con las tarjetas VGA de los PC 386. También estuve más involucrado en el primero, diseñando el motor gráfico y niveles, así que no soy la persona más objetiva a la que preguntar", comenta Glenn.

Andy Robson entró en la compañía después de trabajar de manera temporal en *«Syndicate»* para 3DO y *«Theme Park»*. "Mi función principal en Bullfrog era supervisar el testeo de todos los juegos en desarrollo", dice. "También ayudaba informando sobre la mecánica del juego, que era la mejor parte. Nos pasaban 50 niveles para probarlos y elaborar un informe. Destripábamos los niveles y les devolvíamos hojas y hojas con comentarios. A veces era un lugar un poco frenético, pero disfruté cada minuto allí". Probar juegos de consola es diferente a hacerlo en los de ordenador. "Obviamente, no tenías tanta memoria, así que todo tenía que ser comprimido para que encajara", explica Andy. "Los métodos de control tuvieron que ser cambiados. Lo bueno de las consolas es que no tenías los problemas de compatibilidad que tenían los PC".

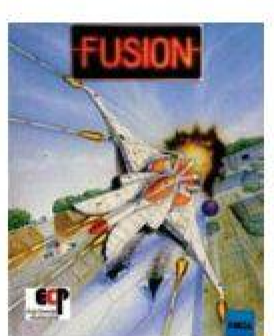
***«Magic Carpet»* fue técnicamente impresionante y, por desgracia, un fracaso comercial**. Glenn nos explica un poco su concepción: "Había estado probando con el código para la proyección y texturizado 3D durante un par de años, parando sólo para aliviarme diseñando algunos niveles de *«Syndicate»*. La versión que salió al mercado fue terminada en unos nueve meses, tras deshacerme de todo excepto de mi motor

LOS JUEGOS DE BULLFROG



DRUID II

» Primer juego en el que Bullfrog trabajó, *«Druid II»* tenía una mecánica de estilo similar a *«Gauntlet»*. Como ejercicio de aprendizaje de programación, el juego sirvió bastante bien a sus propósitos.



FUSION

» *«Fusion»* no fue un juego que aumentase realmente la reputación de Bullfrog como estudio, pero sí ayudó a allanar el camino de cara a su futuro éxito.



POPULOUS

» Como juego responsable de darle un nombre a Bullfrog, *«Populous»* alumbró la creación del género "god game" y es todavía considerado un clásico, vendiendo más de 3 millones de copias.



POPULOUS: THE PROMISED LANDS

» *«The Promised Lands»* añadió cinco nuevos mundos al *«Populous»* original, que incluían Wild West, Silly Land y Bit Plains, más un editor de mapas.





de gráficos y el programa de generación de paisajes". La posterior entrega resultó un motivo de polémica en Bullfrog, siendo finalmente comercializada con algunos errores graves producto de la presión de EA por ver terminado el juego.

«Theme Park» nació fruto de la inventiva de Peter y de Demis Habassis, y fue el primer juego para Mark Healy. Tras haber causado cierto "impacto" en su primer día –"recuerdo empotrarme contra uno de los coches del programador jefe mientras intentaba aparcar. Estaba muy preocupado, pero el tipo (Mike Diskette) fue muy agradable"–, Mark se convirtió en el artista gráfico para las versiones de consola. "Para SNES y Mega Drive la memoria era mas limitada que para PC, pero mi historial con C64 me había hecho experto en el uso de gráficos de caracteres, por lo que conseguí comprimir casi todo. Disfruté mucho haciéndolo."

A pesar de sus éxitos, la incertidumbre comenzó a cernirse sobre Bullfrog. Les lo explica: "Alrededor de 1993, comenzamos a hablar con EA sobre una posible fusión. Decidí que también debíamos hacerlo con otras grandes distribuidoras para asegurarnos de lograr el mejor acuerdo. EA fue una elección fácil, ya teníamos una buena relación con ellos, conocíamos a la mayoría de la gente y nos ofrecieron el mejor acuerdo. A principios de 1995 firmamos la fusión y entramos en una nueva era de confusión corporativa".

El primer juego en ser comercializado bajo el auspicio de EA fue *«Hi-Octane»*, y resultó impresionante dado su corto tiempo de desarrollo. "En una de las reuniones de administración se reveló que uno de los estudios de EA no sería capaz de sacar su juego a tiempo. En el mundo empresarial esto significa un montón de gritos, llantos y crujir de dientes, por lo que –un poco tontamente– nos la jugamos y dijimos que podríamos desarrollar un juego en seis semanas", recuerda Les. Los siguientes lanzamientos incluyeron *«Gene Wars»* y el peculiar *«Theme Hospital»*.

«Dungeon Keeper» padeció el proceso de desarrollo más problemático, que duró tres años debido a una inesperada marcha. "Fue algo muy loco. A mitad del proyecto, Peter anunció que abandonaba Bullfrog, pero fue obligado a terminar el juego. Se le prohibió entrar en las oficinas, así que yo, Simon y Dean Carter tuvimos que ir a trabajar a su casa", rememora Mark. Andy también pasó grandes momentos con Peter, y nos lo comenta: "era muy divertido. Siempre estábamos gastándonos bromas el uno al otro, como cuando ahogué su Tamagotchi en una taza de té. Era un buen motivador, y capaz de cambiar el rumbo de las cosas cuando parecía que un juego no iba a ninguna parte". La larga espera mereció la pena, ya que a la prensa le encantó *«Dungeon Keeper»* a pesar de su gran retraso y vendió más de un millón de copias. Muchos jugadores recuerdan el título por el personaje del Segador Astado y su sarcástico sentido del humor.

"Dirigir unas mazmorras era aterradoramente similar a trabajar en Bullfrog", comenta Mark. "El personaje protagonista, el Segador Astado –o Horny, como me gusta llamarle–, fue un diseño mío. Está inspirado en una de mis exnovias. Tenía una sonrisa parecida. Y un temperamento también parecido".

«Dungeon Keeper 2» fue el primer juego tras irse Peter, y su éxito comercial fue parejo a las críticas recibidas.

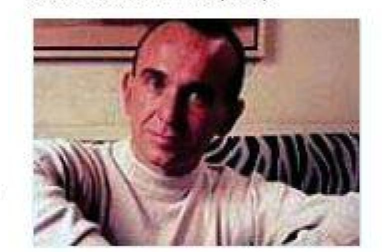
Aunque siguieron saliendo al mercado posteriores entregas de *«Populous»* y *«Theme Park»*, buena parte del equipo original se sentía incómodo con EA. "Cuando EA compró Bullfrog, la compañía ya había crecido demasiado para mi gusto. Se tiende a hacer que las personas se sientan como piezas de un engranaje, y te encuentras con gente que es tan buena hablando como poco talentosa. Empiezan a aparecer extraños directivos y, de repente, lo que opinan los accionistas es lo más importante. Lo odiaba", dice Mark. Andy piensa lo mismo: "Todo se volvió demasiado corporativo. Había que asistir a más reuniones, rellenar más informes, y los viejos "bullfroggers" no querían trabajar en los títulos de EA. Se convirtió en un trabajo que nada tenía que ver con la innovadora Bullfrog de los primeros días". La salida de Peter tuvo también un gran efecto en los que se quedaron. "Era como si el corazón de aquel lugar se hubiera esfumado. Bullfrog dejó de ser un refugio creativo para mí. Me sentía más como en una fábrica de pollos", dice Mark.

El trabajo conceptual de diferentes desarrolladores para «Dungeon Keeper 3» comenzó en 1999, pero EA estaba tan ocupada con los derechos para hacer una película que el proyecto fue desestimado. En 2001, los últimos restos de Bullfrog fueron absorbidos por EA y dejó de existir, poniendo fin a un legado de 15 años.

En los últimos años, Mark ha trabajado en *«LittleBigPlanet»*; Glenn puso en marcha Weirwood, una compañía que distribuye títulos electrónicos; Andy tiene su empresa, Testology, especializada en consultoría y testeo informático. Les ha dejado la industria y trabaja con coches de carreras –"tuve un papel decisivo en el regreso de Aston Martin a las carreras"– y sigue haciendo lo que más le gusta: construir cosas. "*«Populous»* me transformó en un megalómano y no he parado desde entonces".

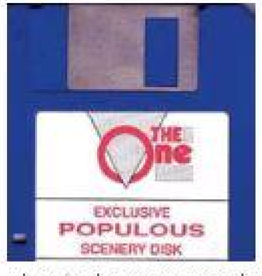
¿DÓNDE ESTÁN AHORA?

Aunque disfrutaba de un puesto directivo en Electronic Arts, Peter Molyneux quería volver a hacer juegos, así que presentó su dimisión en 1996. En 1997 fundó Lionhead Studios (bautizada así tras la muerte del hámster de Mark Webley), donde vería la luz su primer título: *«Black & White»*. Tuvo un desarrollo de más de cuatro años, pero cuando salió en 2001 cosechó muy buenas críticas y numerosos premios. Fue seguido por *«Fable»* para Xbox en 2004, alcanzando los dos millones de copias vendidas, pero siendo criticado por no incluir todo lo prometido. *«Fable: The Lost Chapters»* fue comercializado para Xbox y PC en 2005. *«Black & White 2»* y *«The Movies»* fueron los siguientes lanzamientos, pero no se vendieron demasiado bien, así que en 2006 el estudio fue adquirido por Microsoft. *«Fable II»* lanzado en 2008 para Xbox 360, fue su primer juego como desarrolladora first-party.





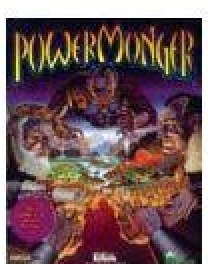
» Surrey Research Park, el hogar de Bullfrog. Curiosamente, Lionhead se halla ahora en este mismo centro tecnológico.



POPULOUS: THE FINAL FRONTIER

» Otro disco de expansión, que ofrecía 500 niveles extra basados en otro planeta. Fue comercializado como disco de regalo en la portada de la revista de Amiga, The One.

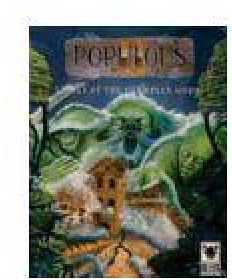




FLOOD

» *«Flood»* demostró que otros géneros eran posibles. Era un juego de plataformas protagonizado por una extraña criatura, Quiffy, cuyo ahogamiento debíamos evitar. Su sorprendente final enojó a muchos jugadores.

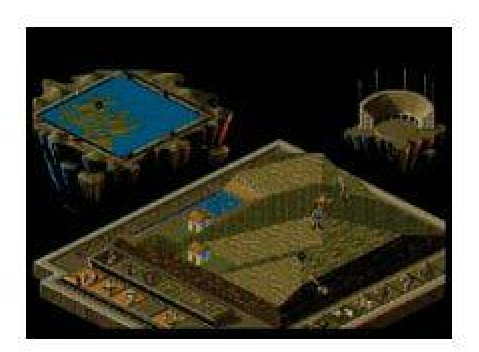




POWERMONGER

» Destinado a ser un gran juego de Estrategia bélica en tiempo real, el apresurado desarrollo de *«Power Monger»* impidió que se convirtiera en el clásico que prometía. Sin embargo, todavía disfruta de un considerable número de seguidores.



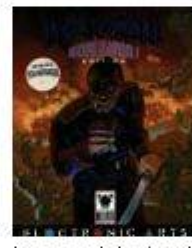


POPULOUS II: TRIALS OF THE OLYMPIANGODS

» Emplazado en el mundo de los dioses olímpicos, *«Populous II»* perfeccionó el concepto del juego original e incluyó nuevos hechizos extra. Eso sí, no tenía ni de lejos el mismo encanto que *«Populous»*.

BULLFROG

LOS JUEGOS DE BULLFROG (CONTINUACIÓN)



POWER MONGER: WORLD WAR ONE DATA DISC

» Este disco de expansión de *«Power Monger»* básicamente se limitó a coger el juego original y situarlo en el contexto de la Primera Guerra Mundial, al tiempo que añadía una serie de campañas extra. Nada del otro mundo, la verdad.

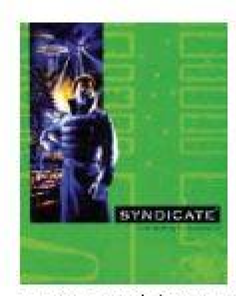




PSYCHO SANTA

» Esta pequeña y curiosa joya apareció únicamente en el disco de portada de la revista de Amiga, The One, poniéndote en el papel de un desequilibrado Papá Noel inmerso en un extraño plataformas/shoot-'em-up.





SYNDICATE

» Aclamado como uno de los mejores trabajos de Bullfrog en toda su historia, *«Syndicate»* y su mundo cyberpunk eran oscuros y violentos. Con armas, drogas y tecnología, el "Sindicato" conquistó el mundo y nunca volvió la atrás.

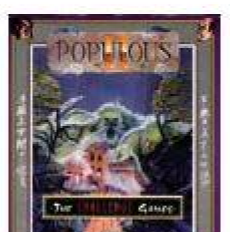




SYNDICATE: AMERICAN REVOLT

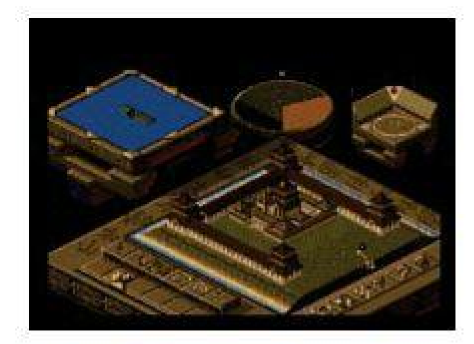
» Un paquete de expansión para *«Syndicate»* con el añadido de 25 nuevas misiones que son increíblemente difíciles y suponen todo un reto para los que hayan completado el juego original. Advertidos quedáis.





POPULOUS II: THECHALLENGE GAME

» Modos: Crea Tu Propia Deidad, Desafío y Conquista. Puedes enfrentarte a retos como salvar a una cierta cantidad de población dentro de un límite de tiempo establecido





MAGIC CARPET

» *«Magic Carpet»* estaba protagonizado por un aprendiz de mago que volaba en una alfombra para destruir a sus enemigos. La competencia de *«Doom»* le impidió ser un éxito.



THEME PARK

» *«Theme Park»* era un excelente juego de gestión y construcción que todavía hoy se defiende bien. Puede haber sido superado por *«Rollercoaster Tycoon»* y similares, pero sigue conservando un gran encanto para muchos aficionados.





TUBE

» AUna demo tecnológica de Glenn Corpes que fue distribuida como disco de portada de una revista pero no llegó a desarrollarse como producto. Puede descargarse desde "Home of the Underdogs".





HI-OCTANE

» Tan inusualmente divertido como original dentro de los simuladores, *«Hi-Octane»* era una carrera futurista que no aportó mucho al género y ha envejecido mal. Meritorio para seis semanas de trabajo, eso sí.

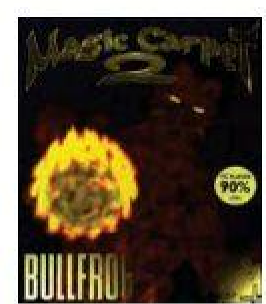




MAGIC CARPET: HIDDEN WORLDS

» Una expansión de *«Magic Carpet»* que ofrecía revestimiento de ambiente invernal y 25 nuevos niveles con más de lo mismo.





MAGIC CARPET 2

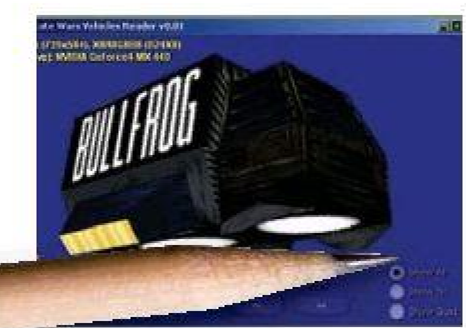
» La tan denostada continuación de *«Magic Carpet»* incluyó diferentes niveles y una historia mejorada, pero no alcanzó el atractivo del juego original.

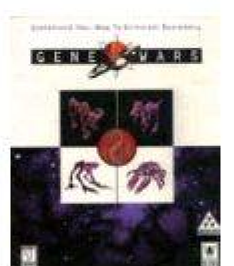




SYNDICATE WARS

» *«Syndicate Wars»* aportó una historia todavía más elaborada que la de su predecesor. Es un juego realmente excelente, aunque muchos jugadores todavía prefieren la innovadora primera entrega.





GENE WARS

» Un poco apreciado juego de fantasía y Estrategia en el que podías crear híbridos con diferentes especies. Su confuso manejo hacía muy complicado jugarlo y ha sido ampliamente ignorado desde entonces.





THEME HOSPITAL

» Con sus ficticias dolencias, como la "Lengua Caída", es imposible no rendirse a la naturaleza enloquecida del excelente *«Theme Hospital»*. Un imprescindible de toda buena colección.





DUNGEON KEEPER

» Conocido por su malvado (literalmente) sentido del humor y el segador astado, *«Dungeon Keeper»* te invitaba a gestionar una mazmorra repleta de instrumentos de tortura, esbirros infernales y diablillos.



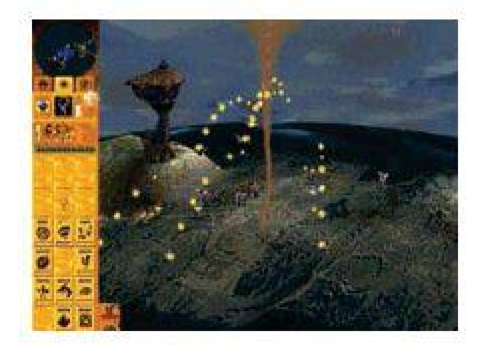
DUNGEON KEEPER: THE DEEPER DUNGEONS

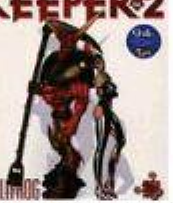
» Añadía 30 niveles más al juego y una IA mejorada. En 1998, *«Dungeon Keeper Gold»* combinó esta versión con el original, ofreciendo un paquete de temas y un editor de niveles.



POPULOUS 3: THE BEGINNING

» Desarrollado por un nuevo equipo –Glenn Corpes fue responsable del diseño del generador de texturas de paisaje–, añadió nuevos elementos a la jugabilidad, como el talado de árboles para construir chozas.





DUNGEON KEEPER 2

» La segunda entrega de la serie utilizaba un flamante nuevo motor gráfico y logró perfeccionar la idea del juego original, a pesar de no ser programado por el equipo de desarrollo de la primera entrega. Una excelente continuación.





POPULOUS 3: UNDISCOVERED WORLDS

» Otro más de esos discos de expansión que tanto gustaba desarrollar a los chicos de Bullfrog y que incluyó 12 nuevos niveles para conquistar, tanto en modo individual como en multijugador.





THEME PARK WORLD

» Actualización en 3D del juego original, *«Theme Park World»* fue un título bastante apañado dirigido al mercado de las consolas. Lamentablemente, no estuvo a la altura del original.



THEME PARK INC.

» Orientado al público más joven, *«Theme Park Inc.»* continuó con el estilo de la primera e innovadora entrega pero sin la implicación de la "vieja guardia" de Bullfrog. Competente y correcto, pero bastante aburrido.







THEME AQUARIUM

» Aunque sus créditos dicen que fue desarrollado por Bullfrog, fue programado en Japón. Comercializado para PC como *«Aquarium»*, es recomendable obviar este horrendo parque acuático.

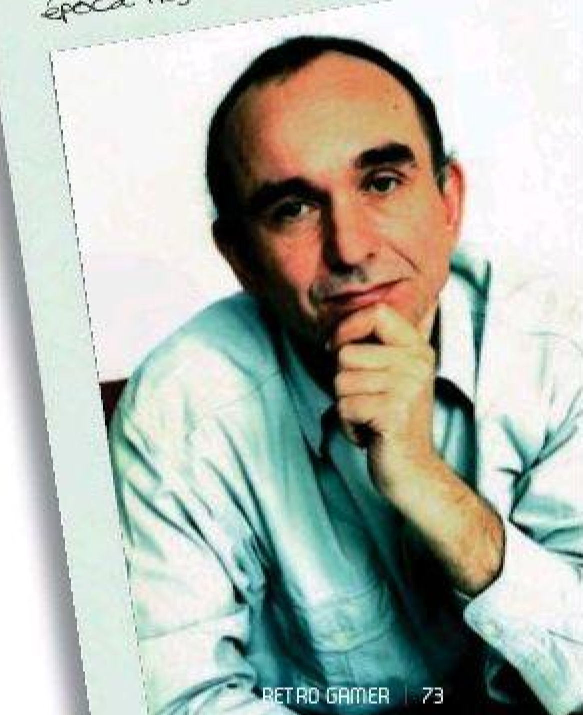




QUAKE III: REVOLUTION

» *«Quake III»* fue el último juego etiquetado bajo el sello de Bullfrog, aunque la ausencia de "bullfroggers" era total. Conversión para PS2 del título de PC, cosechó un gran éxito de crítica.

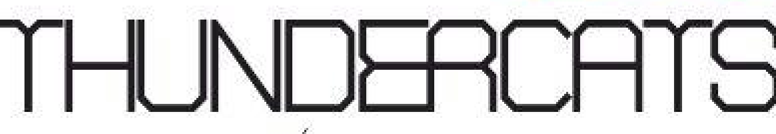




Peter Molyneux fue fundamental para el éxito de Bullfrog en su primera época. Hoy trabaja en Lionhead.



UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL a Cathy Campos por las entrevistas

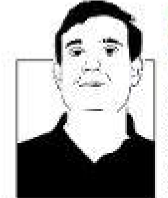


THUNDERCATS

¡LAS ESPADAS ESTÁN EN TODO LO ALTO!



- **COMPAÑÍA:** ELITE
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1987
- **GÉNERO:** ACCIÓN DE SCROLL LATERAL
- **VERSIONES MOSTRADAS:** ZX SPECTRUM/C64/AMSTRAD CPC
- **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 1 EURO



HISTORIA

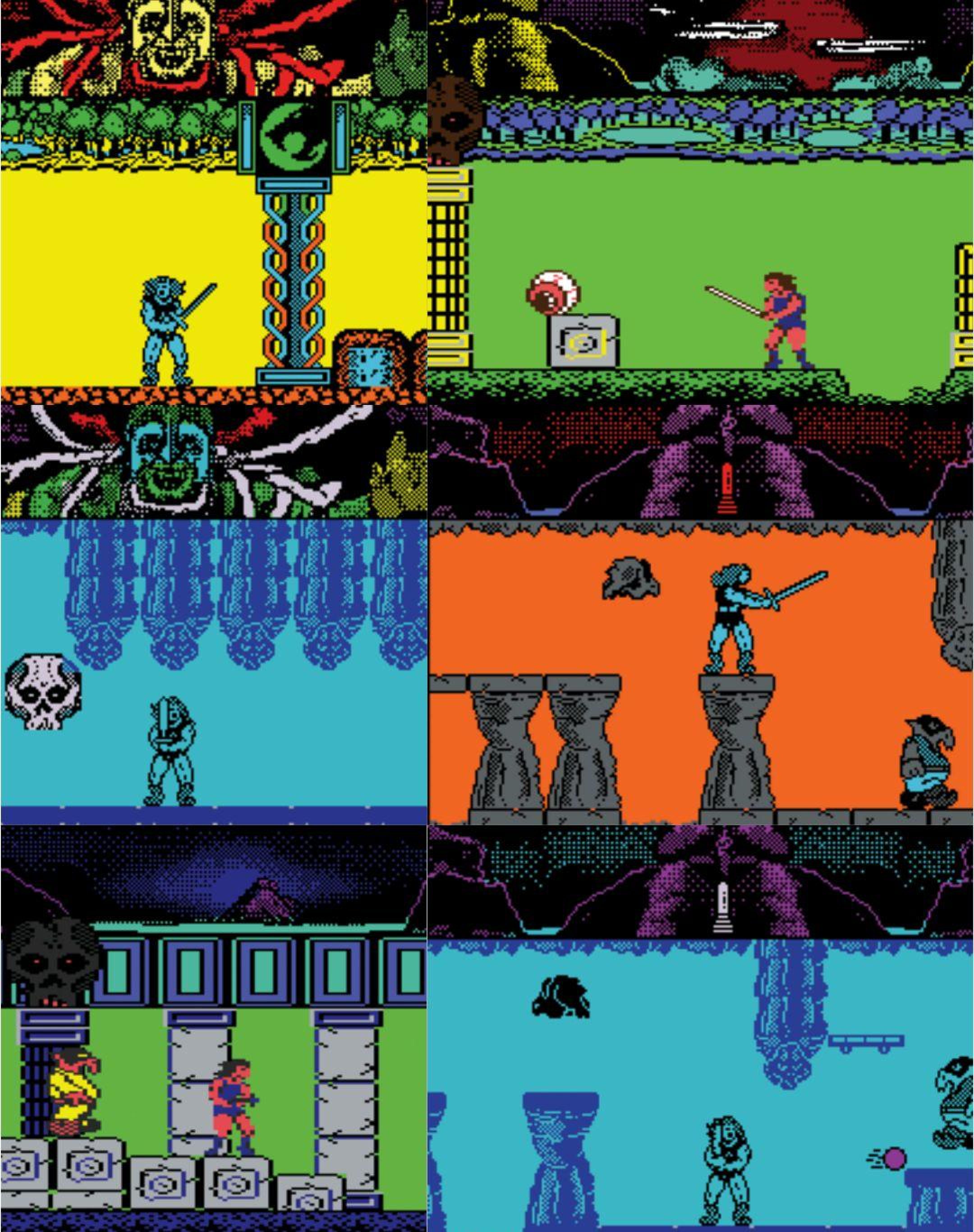
"*«Thundercats»* es alucinante. Incluso el logo impresiona, y los gráficos del juego aún más. Teniendo en cuenta la variada paleta de colores y la gran calidad de los pixeles el scroll es muy suave. Y respecto a la jugabilidad, no es que sea el más adictivo de todos los tiempos, pero lo sigue siendo y mucho. ¡Después de dos días pegados al Spectrum tuvieron que sacarnos con palanca para escribir este articulo!"

El texto de esta introducción está extraído de la revista Crash, en la que otorgaron a *«Thundercats»* el sello Crash Smash y le dieron una puntuación de 91%. Y no parece que la mentada palanca se haya usado para meterle un poco de sentido común al autor de la review, porque *«Thundercats»* es un juego de lo más soso que no se merece ninguna de las alabanzas que recibió en su día.

La acción resulta horriblemente lineal y más temible que un día con los mutantes Mumm-Ra (los "malos" en la famosa serie de TV en la que se inspira el juego). *«Thundercats»* es un esfuerzo por parte de Elite con detalles poco afortunados, como un grotesco sistema de colisiones que hace que quieras tirar tu QuickShot Pro por la ventana. Vale, podrías argumentar que la acción es rápida, pero debido a que el protagonista, Lion-O, no para de correr al tuntún, nueva de cada diez veces caerás sobre alguien antes de tener la oportunidad de reaccionar a lo que está pasando. ¿No es una injusticia?

Aunque hay un montón de niveles a completar y algunas misiones de rescate de los compañeros de Lion-O, en todos ellos la jugabilidad es aburrida, ya que una vez que has visto un nivel, ya has visto todo lo que *«Thundercats»* tiene que ofrecer.

Cuando se puso a la venta recibió buenas críticas en la mayoría de revistas (aunque tu Spectrum haya cambiado mucho desde entonces) y sí, era visualmente llamativo –hemos incluido pantallas de las tres versiones de 8 bit para una perspectiva más global– pero *«Thundercats»* nos deja fríos. Una gran serie de dibujos animados, lástima que el juego no esté a su altura.



ASÍ SE HIZO... ROBOCOP

En 1988, la compañía de Manchester, Ocean Software, lanzó el que acabaría siendo el juego de ordenador más exitoso de los años 80. Parte conversión arcade y parte licencia exclusiva de la película, *«RoboCop»* batió todos los récords de ventas multiformato y se convirtió en el producto a imitar. Hablamos con Gary Bracey sobre la producción de uno de los más legendarios y exitosos títulos de la época.



LAS CLAVES



» COMPAÑÍA: OCEAN
» DESARROLLADOR: OCEAN
» FECHA: 1988/1989
» GÉNERO: PLATAFORMAS
» ¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?: ENTRE 5 Y 10 EUROS



Gracias a las versiones para ordenadores de 8 bit en 1988 y de 16 bit al año siguiente, *«RoboCop»*, de Ocean Software, se convirtió por derecho propio en el videojuego triunfador de la década, colocando con firmeza en el mapa a una compañía de software que resultaría tan rentable como prolífica hasta bien entrados los años 90.

Tras obtener los derechos cuando la película era todavía considerada una incógnita, Ocean produjo un juego que a la vez que adaptaba el arcade de Data East también agregó algo de originalidad a su diseño. La acción en forma de caótico plataformas de scroll lateral de la recreativa fue complementada con minijuegos de puzzles y de disparos en primera persona, dando lugar a un juego tan variado como fiel a la película, que vendió millones de copias y encabezó las listas durante una eternidad.

Ocean Software poseía ya un rentable historial en cuanto a licencias cinematográficas –títulos como *«Cortocircuito»* y *«Rambo»*– cuando adquirió los derechos de licencia de *«RoboCop»*. Como explica Gary Bracey, antiguo director de desarrollo de la compañía, era lógico pensar que una película de ciencia ficción futurista con un policía-cyborg de Detroit en busca de venganza fuera el material perfecto para un juego de ordenador. "Al ser el "cinéfilo", estos guiones siempre me acababan llegando, ya que era la única persona que se molestaba en leerlos", dice. "Todavía tengo todos los guiones originales de películas como "RoboCop", "El silencio de los corderos", etc. Recuerdo que unos diez años después, mi amigo, y director de la compañía, Jon Woods me mostró una copia del guión de "RoboCop" que guardó. Tenía un post-it pegado a la portada donde yo había garabateado: "¡Tenemos que conseguirlo! ¡Puede ser un bombazo!".

"Por lo que a mí se refería, el material era ideal para un videojuego", continúa. "Ciencia ficción, tiros, secuencias memorables, etc. Además, la película en sí era de bastante bajo presupuesto, lo que a la vez nos permitió negociar un acuerdo muy bueno. Creo que la garantía en dólares que pagamos por los derechos internacionales para todos los formatos electrónicos fue de algunas decenas de miles". Mientras el juego iniciaba su producción, la película llegó a los cines y empezó a convertirse en un fenómeno global, como Gary recuerda: "Me encantó la película. Su éxito nos sorprendió y nos alegro, ya que nos habíamos arriesgado. El guión no era precisamente una obra maestra de la literatura moderna, pero tenía ese toque descarnado a lo "Blade Runner", lo que significaba que sí se hacía bien habría muchas posibilidades de que marcara un hito. Y así fue."

» Una pantalla de la versión para Commodore 64.



» Las fases de bonificación te evadían de la acción principal.

» El ED-209 aparece… y RoboCop recuerda que se ha dejado la plancha encendida.

» Elige el momento preciso y podrás tumbar a este criminal de un disparo.

» Puede que el arcade fuese más simple que las versiones de 8 bit, pero también lucía bien.

Aunque superficialmente es una convencional película de género y su éxito radicó en una acción futurista ultraviolenta, la película ha pasado a ser alabada por sus virtudes más intelectuales y sus metáforas y alegorías subyacentes, específicamente por su "americanización" de la Biblia. Gary, sin embargo, explica que estos elementos nunca fueron un factor relevante a la hora de optar por los derechos. "No fuimos tan analíticos, me temo", explica. "Se evaluó su valor como entretenimiento y el consumidor al que iba dirigido. Básicamente, si coges una película de acción y ciencia ficción, al menos entonces, veras que tiene más o menos el mismo perfil de audiencia que los juegos de ordenador."

Con los derechos adquiridos, fue un extraño giro del destino lo que haría que Data East, un fabricante de recreativas, se interesase por sublicenciar el título de Ocean con el fin de crear su propio arcade. Esto daría lugar a la paradójica situación de ver como Data East mencionaba a Ocean en la pantalla de título de la recreativa, la misma que después Ocean convertiría a formato doméstico. Gary nos detalla los pormenores: "por entonces, yo no estaba involucrado en el acuerdo con Data East (eran Jon Woods y David Ward). Ellos ya tenían relación con esa compañía, por lo que pienso que Ocean podía haberles autorizado antes la versión arcade. Cuando se estrenó "RoboCop", adquirimos los derechos electrónicos en todo el mundo, así que Data East sublicenció los derechos del arcade y el pinball con nosotros. Astutamente, también negociaron los derechos para que hiciésemos una conversión de la recreativa. También decir que el entonces director general de Data East era Ray Musci, que años más tarde se convirtió en presidente de Ocean para Estados Unidos."

Según nos cuenta Gary, cuando la versión propia de Ocean entró finalmente en desarrollo, ni Orion, ni Paul Verhoeven ni los otros responsables del filme fueron tan protectores con su propiedad intelectual como al año siguiente lo sería Warner con "Batman". Con la película corriendo bajo producción estadounidense y siendo el rodaje principal en Texas, Ocean tuvo muy poco acceso al mismo, nada en comparación del que disfrutaría en 1989 con *«Batman: The Movie»*. Eso sí, fueron obsequiados con un material de referencia muy útil. "Nos hicieron llegar algo de metraje en video poco antes del estreno", dice Gary. "Sin embargo, ten en cuenta que como estábamos basando nuestro juego en el de Data East, no necesitábamos esa referencia. Lo mejor que vi fue la escena original sin cortes de la muerte de Murphy, el evento que desencadena su conversión en RoboCop. Era una escena muy explícita, por lo que fue sustancialmente recortada cuando la película llegó a los cines. Supongo que más tarde se incluiría en la inevitable "versión del director" en DVD,"

Al igual que con su valioso producto autorizado de 1989, Gary estuvo muy cerca del proyecto arcade «RoboCop» y realizó apreciables aportaciones tratándose de un ejecutivo.



» Otro jefe de la recreativa que acabó repitiendo en la adaptación del juego para Amiga.



» Que no te engañen sus colorines, *«RoboCop»* era tan violento como su pariente arcade.

ASÍ SE HIZO... ROBOCOP

LO MEJOR DE OCEAN

BATMAN: THE MOVIE
PLATAFORMAS: SPECTRUM, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, IBM PC Y COMPATIBLES
AÑO: 1989

NAVY SEALS (EN LA IMAGEN)
PLATAFORMAS: SPECTRUM, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, IBM PC Y COMPATIBLES
AÑO: 1990

TOTAL RECALL
PLATAFORMAS: SPECTRUM, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, IBM PC Y COMPATIBLES
AÑO: 1991



"La principal fuerza impulsora detrás del juego fue Mike Lamb", explica. "A pesar de que los elementos más significativos fueron tomados de la versión arcade, fue Mike Lamb quien los trasladó y adaptó a los ordenadores domésticos. Creo que la única cosa que fue idea mía fue la parte de los retratos robot. Por alguna razón, siempre me han interesado mucho las caras en los videojuegos, y creo que mi carrera en este negocio ha dejado un pequeño sendero de migas de pan que lleva a lo que estoy haciendo en este momento (Digimask). Aparte de eso, me encargué de dirigir el desarrollo y supervisé el juego en todos los formatos. Data East hizo la versión para NES, y nosotros hicimos la de Game Boy. A decir verdad, Mike Lamb la hizo."

Aunque el juego resultante fue memorable por muchas razones, una de las más importantes fue la manera en que se desvió de la norma: un juego de género específico que incorporaba el concepto de varios minijuegos diferentes. Esto cambiaría el modo de pensar de las compañías de software y los jugadores respecto a los videojuegos, y fue decisivo en los diseños de Ocean durante muchos años. "Creo que sólo queríamos dejar nuestra huella", dice Gary. "Si hubiéramos convertido la versión arcade sin más, no habría sido algo tan satisfactorio, desde el punto de vista creativo, para los equipos involucrados. Quisimos estampar nuestro sello en el producto, así como diferenciarlo de la recreativa. La filosofía de ambos formatos es muy diferente: un arcade quiere que el jugador siga metiendo monedas en la máquina, mientras que los juegos de ordenador pueden ser un poco más diversos y desafiantes. Intentamos sacarle partido a esa libertad e incorporar ideas y escenas de la película que no fueran sólo acción o explosiones."

Con el juego listo para su lanzamiento, todo el equipo estaba orgulloso de su trabajo, como Gary recuerda: "La pregunta que siempre me hacía era: "¿destaca el juego por sus propios méritos?". Si la respuesta era sí, entonces el añadido de una licencia de alto perfil lo convertiría en un enorme éxito. Tengo que admitir que no lo hicimos tan bien con todas las licencias de películas, pero hay unos pocos ejemplos de los que sí que me



» El arcade de Data East en todo su esplendor. ¿Eres lo bastante duro como para acabártelo?



» Los psicópatas de las motosierras pueden matarte o dejarte bajo mínimos.



» Vamos, Robocop, es sólo una furgoneta. Llénala de plomo y di algo gracioso como "¡hasta la vista, transportista!".

BUEN DISPARO, HIJO

El arcade original de Data East de 1988 en el que el juego de Ocean está parcialmente inspirado es un brillante ejemplo de las recreativas de acción de los 80. Gracias a su legendaria pantalla de inicio, los gráficos que tanto recuerdan a la película, un montón de efectos y muestras de voz, más la jugabilidad, el juego recrea a la perfección la trepidante acción del cine. Al margen de los momentáneos descansos en forma de viajes a la estación para practicar puntería en primera persona, los jugadores deben guiar a "Robo" por las calles infestadas de criminales de la vieja Detroit, desde el centro hasta las fábricas de droga, para enfrentarse finalmente con Dick Jones en el rascacielos de OCP. Gary dice sobre este arcade ya clásico y su posterior adaptación: "pensaba que el juego era genial, aunque resultaba un poco difícil trasladarlo directamente a una versión para ordenador. Nuestra conversión fue un poco más sencilla que el arcade. Además, había algunas partes que eran imposibles de convertir para un ordenador de 8 bit de memoria raquítica. Pensamos que debíamos quedarnos con las mejores partes y añadir algunas de nuestras propias ideas. La mezcla resultó bastante buena, y las críticas y el público así lo dijeron."

siento orgulloso: *«RoboCop»*, *«Batman»*, *«Platoon»*, *«Los intocables»*, *«La Familia Addams»* son algunos de los que me vienen a la cabeza."

Pero ni siquiera la misma Ocean era consciente del éxito que iba a sobrevenir. "No recuerdo las cifras exactas, pero sí que lo celebramos cuando escuchamos que habíamos vendido más de un millón de copias entre todos los formatos", dice Gary. "Era de lejos el lanzamiento más exitoso de Ocean hasta entonces y veías caras sonrientes por todas partes. Creo que es el juego con el que ascendimos a primera división y fue nuestro pasaporte de entrada a EE.UU. y luego a Japón."

Mientras tanto, el lanzamiento escalonado en 1989 de las versiones de 16 bit, más fieles al arcade, ayudó a impulsar las ventas cuando las versiones 8 bit de 1988 empezaron a bajar puestos en las listas de éxitos. Gary cree que fue una decisión deliberada, "Obviamente, no sufrimos las mismas restricciones con Atari ST que habíamos padecido con Spectrum, por lo que fuimos capaces de realizar una adaptación más fiel del arcade. En cuanto a la inclusión de los minijuegos, se habían convertido en nuestra seña de identidad y habían sido bien recibidos, así que tenía sentido mantener aquello intacto."

Para finales de la década, cuando Ocean se encontraba ya preparando el colosal lanzamiento de *«Batman: The Movie»*, *«RoboCop»* se había convertido en la licencia de cine para juego de ordenador de mayor éxito en la historia. Esto tendría un efecto en cadena en los futuros proyectos de la compañía, la adaptación de más películas, incluyendo nueva entregas de *«RoboCop»*.

"Al igual que las continuaciones de la película, no fueron capaces de repetir el mismo éxito", dice Gary. "De hecho, después de *«RoboCop 2»*, pensé que podríamos tratar de romper un poco los esquemas y le pedí a Digital Image Design que creara una nueva entrega. Esta vez no estaba basada en la película, era "nuestro" *«RoboCop 3»*. No funcionó bien; estaba desubicado desde un punto de vista creativo. Pero fue un intento de aportar algo innovador a una licencia."

Pero es el original el que seguirá siendo la joya de la corona dentro del legado de éxitos de Ocean. Gary concluye: "Hubo un gran espíritu de colaboración en este proyecto. Todos los involucrados contribuyeron de una u otra manera, sin lo cual el juego no habría sido el mismo… ni tan exitoso. Creo que todo los que participaron en una parte del diseño o el desarrollo de *«RoboCop»* tienen derecho a sentirse orgullosos. Fueron días fantásticos, con gente fantástica. Creo que Ocean era el mejor lugar en la industria para trabajar por aquel entonces. La moral y el ambiente eran geniales y todos nos sentíamos parte de algo especial. Y mirado atrás, probablemente era cierto."



» Haz coincidir las caras para sumar puntos. Es de la versión para Spectrum.



» Y aquí tenemos retratos robot digitalizados de la versión para 16 bit.



» La versión Amstrad era más resultona que otras de 8-bit, pero no más divertida.



» Sencillamente, la mejor arma del juego. Va corta de municiones, pero causa un enorme daño a todo lo que toca.

"FUERON DÍAS FANTÁSTICOS, CON GENTE FANTÁSTICA. OCEAN ERA EL MEJOR SITIO PARA TRABAJAR ENTONCES" GARY BRACEY

» Malditos motoristas. Sólo dan problemas…

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

GARY BRACEY SOBRE…

El juego anunciaba el vídeo y el vídeo anunciaba el juego: "Era algo que ya habíamos hecho con *«Platoon»*. Las productoras cinematográficas pronto se dieron cuenta del valor como plataforma promocional del vídeo, pero para nosotros fue una publicidad increíble en aquella época."

El hecho es que era imposible completar el nivel de la fábrica de drogas en C64 sin trucos: "¿En serio? Sinceramente, no me acuerdo. Lo siento."

Y aquel anuncio de Ariston con la famosa música: "Yo mismo cerré ese acuerdo. La agencia de publicidad nos dijo que querían un "gancho" para un anuncio de TV. Uno de sus empleados había jugado a *«RoboCop»* en su Game Boy y pensó que sería ideal. Nos ofrecieron pasta por la música, así que ¿por qué no? ¡Jon Dunn (el autor) pensó que era genial! ¡Ah, y la versión que usaron era realmente la de Game Boy!"

PANG

¡QUEREMOS REVENTAR BURBUJAS!



- » **COMPAÑÍA:** CAPCOM
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1989
- » **GÉNERO:** REVIENTABURBUJAS
- » **VERSIÓN MOSTRADA:** RECREATIVA
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** UNOS 50 EUROS [PLACA JAMMA]



HISTORIA

Todos sabemos que está muy bien jugar con los amigos. A finales de los 80, Capcom solia animarnos a ir dándonos collejas unos a otros por torpes, pero entre el lanzamiento de «*Street Fighter*» y su continuación, publicaron este genial juego cooperativo.

Claro está que con «*Pang*», también conocido como «*Buster Bros*» y como «*Pomping World*» podías jugar solo, pero era mucho más divertido hacer equipo para pasarlo bomba explotando burbujas que botaban de lo lindo. Cada impacto en una burbuja hacía que se dividiera en otras más pequeñas y empezaran a rebotar contra escaleras y otras plataformas, amenazando con aplastar a nuestros pequeños colegas, quienes, por alguna razón, vestían como azafatas de un mal programa de TV.

La estrategia era clave, uno de los jugadores se iba a por la burbuja grande mientras el otro permanecía en la esquina contraria acabando con una solitaria burbuja. Había que ayudarse como buenamente se podía, por ejemplo recogiendo un reloj que congelaba las bolas durante unos preciosos segundos, pero también tenías que echarle la bronca a tu compañero cuando se le ocurría recoger una bomba que hacía explotar todas las burbujas o mirarlo con ojos furiosos cuando se quedaba con todos los escudos que iban saliendo. Y es que en cuanto uno de los dos moría, se reiniciaba el nivel. Estabais juntos en esto.

Viajando a través de continentes podías admirar las esfinges, La Sagrada Familia de Gaudí, la Acrópolis de Atenas o misteriosas cuevas en las islas occidentales, todo ello para dar la sensación de estar compartiendo un fantástico viaje. Y era un viaje que todos disfrutábamos como enanos... que puedes repetir en PSP con «*Capcom Puzzle World*».

Esta colección también incluye la tercera entrega, «*Pang 3*», también conocida como «*Buster Buddies*», que te deja destrozarlo todo con fondos ambientados en grandes obras de arte de Van Gogh, Munch y otras maravillas, lo que, por cierto, es una excusa perfecta para decirle a tu mujer que compras el juego para ayudar a tu hijo con sus deberes...


TIME:
Ready



LA HISTORIA DE... ELITE

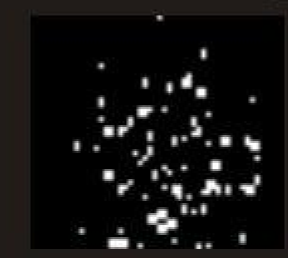
ES UNA DE LAS FRANQUICIAS MÁS INFLUYENTES DE TODOS LOS TIEMPOS, PROVOCÓ DESAVENENCIAS ENTRE SUS DOS CREADORES Y FUE TAN POPULAR QUE CASI TODOS LOS DUEÑOS DE UN ACORN BBC TENÍAN UNA COPIA. PERO, ¿CÓMO SE CONVIRTIÓ «ELITE» EN UN CLÁSICO IMPERECEDERO? HABLAMOS CON SUS COAUTORES, DAVID BRABEN E IAN BELL, EN BUSCA DE LAS RESPUESTAS...

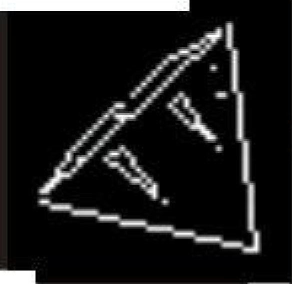












El espacio puede significar muchas cosas. Para James T. Kirk era la última frontera, un lugar que ningún hombre había visitado antes; Ridley Scott lo contempló como una tumba en la que nadie puede oírte gritar... Para David Braben e Ian Bell, dos jóvenes de 19 años del Jesus College, Cambridge, el espacio era el lugar donde todo era posible y, en 1984, compartieron esas posibilidades con cientos de miles de emocionados jugadores.

Con un peso de casi 8 kilos e incluyendo un manual del tamaño de un diccionario, el épico simulador espacial de Braben y Bell no era lo más indicado para pusilánimes. Aquella introducción de 65 páginas al mundo de *«Elite»* era una lectura increíblemente densa y lo cubría todo, desde el perfil político del universo hasta las múltiples razas alienígenas. Tal era la intensidad de la visión de Braben y Bell que incluso se mencionaban normas, regulaciones y detalles que no tenían nada que ver con el juego en sí. Por ejemplo, cuando se trataba con cualquier forma de vida extraterrestre, las siguientes tres reglas siempre se debían cumplir: Aprender el lenguaje corporal de la raza alienígena, camuflar tu olor corporal y tener cuidado con las armas ocultas bajo caparazones. Estas reglas y otras muchas no tenían ninguna relevancia en el mundo de *«Elite»*, pero sí ayudaban a ambientar el universo de juego. *«Mass Effect»*, de BioWare, fue elogiado por sus perfiles de juego que facilitaban una mayor comprensión de los mundos a explorar, algo que este título de 8 bit ya había conseguido –incluso, con mayor eficacia– 23 años antes.

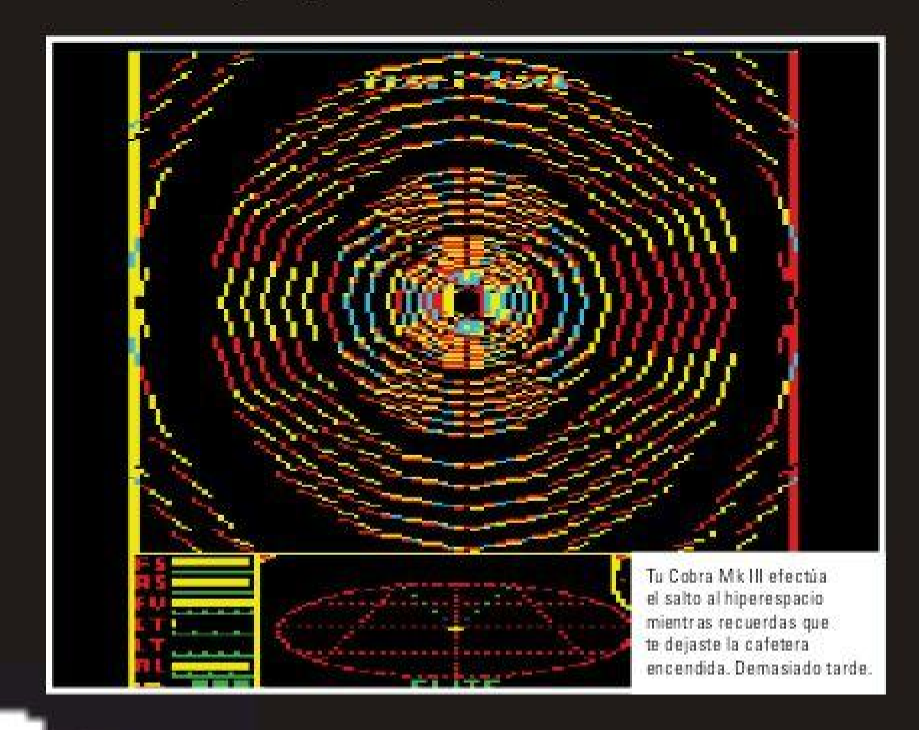
Esa es la verdadera belleza de «Elite», que se las arregló para ofrecer opciones y posibilidades y creó un entorno realista que resultaba apasionante allá por 1984. Incluso hoy en día, sigue siendo un juego disfrutable. Es cierto que las aristas de las naves de malla poligonal que cautivaron a muchos jugadores cuando las contemplaron por primera vez resultan un poco toscas, y que las actividades comerciales que nos hicieron creernos aspirantes a Gordon Gekko ahora parecen anticuadas, pero todo importa un pimiento una vez que despegas en tu Cobra Mk III y exploras el universo de *«Elite»*. Debe de resultar muy gratificante para Braben y Bell el saber que su creación sigue siendo hoy tan entretenida como en 1984; y es increíble pensar que este universo pueda caber en unas insignificantes 32 KB. ¡Son 4 KB menos de lo que llevamos escrito!

"Me regalaron mi primer Acorn Atom antes de ir a la universidad", recuerda Braben, una máquina que a la larga le ayudaría en su futura carrera. Ensamblado por él mismo en 1981 tras recibirlo como regalo de Navidad –entonces los ordenadores venían en kit–, cuando el Atom estuvo finalmente construido y lo encendió se limitó a poner:

BASIC

>

Esa fue toda la persuasión que Braben necesitó para ponerse a crear versiones de juegos clásicos arcade, basándose su trabajo más notable, *«Nuclear War»*, en *«Missile Command»*. "Cargué desde una cinta una imagen del mundo que había dibujado sobre el televisor con un lápiz y continué el trabajo dibujando todos los píxeles," recuerda.



Tu Cobra Mk III efectúa el salto al hiperespacio mientras recuerdas que te dejaste la cafetera encendida. Demasiado tarde.

ELITE A-Z

A de Adde. Una nave espacial de un sólo misil que fue fabricada por Outworld Workshop.

B de David Braben e Ian Bell. Las dos mentes responsables del *«Elite»* original. Braben creó después *«Frontier: Elite II»* y *«Frontier: First Encounters»*.

C de Cobra Mk III. Esta es la nave que se muestra en pantalla cuando el juego carga y también la primera que pilotas.

D de 2001. Braben y Bell quedaron impresionados con la escena del acoplamiento de "2001: Una odisea del espacio" y querían hacer algo igual en *«Elite»*.

E de Energía. La bomba de energía es un arma devastadora que sólo puedes usar una vez y está disponible en planetas con un nivel tecnológico superior a siete.

F de Firebird. Como Braben y Bell no vendieron los derechos de conversiones a Acornsoft, Firebird acabó siendo la distribuidora.

G de Gametek. Publicó *«Frontier»* y *«First Encounters»* y estuvo envuelta en un litigio de tres años con David Braben.

H de Holdstock, Robert Autor de "The Dark Wheel", la novela que venía incluida en la caja original de *«Elite»*.

I de Illuminatus. Nombre de un juego ficticio similar a *«Elite»* cuya supuesta aparición sirvió de broma el April Fool's Day de 1989.

J de Jesus College. Universidad de Cambridge donde Braben y Bell se conocieron.

K de Konami. Iba a distribuir *«Frontier»*, hasta que cerró sus oficinas y se lo vendió a Gametek.

L de Lista (de preguntas). Ian Bell ha sido tantas veces interrogado sobre el juego, que ha colgado las preguntas más interesantes en su web: **www.iancgbell.clara.net**

M de Misiones. Mientras las primeras versiones de *«Elite»* sólo contenían unas pocas misiones, *«Frontier»* incluía más de 70.

N de Newton. Tanto *«Frontier»* como *«First Encounters»* apuestan por la física realista en lugar de los controles más arcade de *«Elite»*.

O de Oolite. Excelente homenaje a *«Elite»* que nació como un título OpenGL para Mac OS X. Creado por Giles Williams.

P de Procedimiento. La Generación de Procedimiento es una manera de generar algoritmos sobre la marcha para que la memoria no sea desperdiciada.

Q de Querella. David Braben no estaba conforme con el modo que *«First Encounters»* fue gestionado por Gametek y les demandó. Tres años después ganó el juicio.

R de Reptiles. Muchas de las naves espaciales de *«Elite»* llevan el nombre de diferentes reptiles. Íbamos a preguntar por qué, pero se nos olvidó. ¡Qué fallo!

S de Sawyer, Chris. Creador de *«RollerCoaster Tycoon»*, programó también *«Frontier: Elite II»* para PC.

T de Thorn EMI. La compañía que sorprendentemente rechazó publicar *«Elite»* porque pensaban que debía tener un marcador de puntos y vidas extra.

U de Universo. El universo del juego contiene ocho galaxias diferentes, cada una de las cuales incluye 256 planetas. ¡Casi nada!

V de Viper. La extremadamente rápida nave espacial que utilizan las fuerzas policiales galácticas.

W de Wireframe (malla poligonal). *«Elite»* fue uno de los primeros títulos para ordenador personal que utilizó gráficos 3D "wireframe".

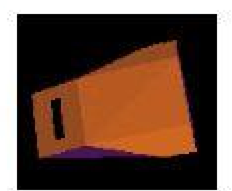
X de Clasificado X. Braben y Bell tuvieron que asegurarse de que su galaxia de generación procedimental no contenía palabras malsonantes. No encontraron nada realmente ofensivo, pero sí la palabra "culo".

Y de Yellow (Amarillo). El amarillo es el color del símbolo del juego. Sí, seguro que podríamos haber encontrado algo mejor para esta letra, pero no se nos ocurrió.

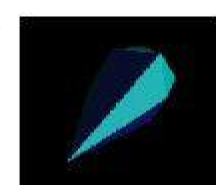
Z de Zieman. La compañía que fabrica los escudos deflectores que encontramos en la nave Cobra Mk III.

GALERÍA INTERESTELAR

AUNQUE SÓLO PUEDES PILOTAR LA COBRA MK III, EXISTEN MUCHAS NAVES QUE PUEDES ENCONTRAR EN EL «ELITE» ORIGINAL. AQUÍ TIENES UNA BREVE GUÍA DE AQUELLAS CON LAS QUE TE TOPARÁS EN TUS VIAJES...



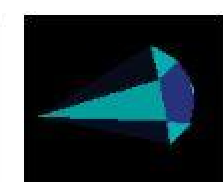
ADDER
DIMENSIONES
14/3/9 metros
CAPACIDAD DE CARGA
2 TC
(Envases de Tonelada)
ARMAMENTO
Ingram 1928 AZ
Rayo Láser;
Misil Geret Starseeker
VELOCIDAD MÁXIMA
0.24 LM (Mach Luz)
ENTRADA EN SERVICIO
2914 d.C.
(Outworld Workshop)
MANIOBRABILIDAD
CF 4
(Factor de Curvatura)
TRIPULANTES
2
MOTORES DE PROPULSIÓN
AM 18 bi Thrust
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T Ko 28
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí



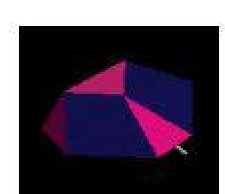
ANACONDA
DIMENSIONES
52/18/23 metros
CAPACIDAD DE CARGA
750 TC
ARMAMENTO
Fuego frontal Hasson
Láser pulsado HiRad;
ColtMaster Starlasers;
Misiles Geret Starseeker
VELOCIDAD MÁXIMA
0.14 LM
ENTRADA EN SERVICIO
2856 d.C.
(RimLiner Galactic)
MANIOBRABILIDAD
CF 3
TRIPULANTES
40-72
MOTORES DE PROPULSIÓN
V & K 32.24 Ergmasters, con tubos de disparo superiores e inferiores.
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T(ensmann)
Ji57 C-Holding Z22-28
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí



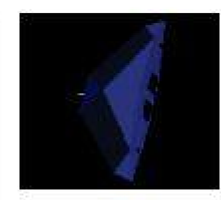
ASP MK II
DIMENSIONES
21/6/20 metros
CAPACIDAD DE CARGA
Ninguna
ARMAMENTO
Hassoni-Kruger
Láser de explosión;
Misil Geret Starseeker
VELOCIDAD MÁXIMA
0.40 LM
ENTRADA EN SERVICIO
2878 d.C. (Galcop Workshops)
MANIOBRABILIDAD
CF 4
TRIPULANTES
2
MOTORES DE PROPULSIÓN
Voltaire Whiplash HZ Pulsedrive
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
TT16
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí



BOA CLASS CRUISER
DIMENSIONES
35/18/20 metros
CAPACIDAD DE CARGA
125 TC
ARMAMENTO
Sistema Láser Ergon;
Láser Standard JK;
Misiles IFS Seek & Hunt
VELOCIDAD MÁXIMA
0.24 LM
ENTRADA EN SERVICIO
3017 d.C.
(Gerege Federation Space Works)
MANIOBRABILIDAD
CF 4
TRIPULANTES
15-28
MOTORES DE PROPULSIÓN
4 C40KV Ames Drive motors; Sistemas Seeklight Thrust
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T(ensmann) Yo20
C-Holding K21-31
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí



COBRA MK I
DIMENSIONES
17/5/21 metros
CAPACIDAD DE CARGA
10 TC
ARMAMENTO
Sistema láser Hassoni Variscan y sistema de misil temprano Lance & Ferman
VELOCIDAD MÁXIMA
0.26 LM
ENTRADA EN SERVICIO
2855 d.C. (Paynou, Prossett and Salem)
MANIOBRABILIDAD
CF 3
TRIPULANTES
1
MOTORES DE PROPULSIÓN
Prossett Drive
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T Ji 18
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí



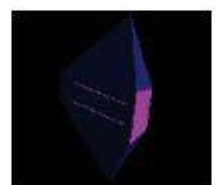
COBRA MK III
DIMENSIONES
20/9/40 metros
CAPACIDAD DE CARGA
20 TC
ARMAMENTO
Sistema láser Ingram;
Sistema de misiles Seek & Kill Lance & Ferman
VELOCIDAD MÁXIMA
0.30 LM
ENTRADA EN SERVICIO
3100 d.C. (Cowell & MgRath Shipyards, Lave)
MANIOBRABILIDAD
CF 8
TRIPULANTES
1 or 2
MOTORES DE PROPULSIÓN
Kruger 'Lightfast' Irrikan ThruSpace
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T Ji 18
C-Holding M18
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí



ORBIT SHUTTLES
DIMENSIONES
11/6/6 metros
CAPACIDAD DE CARGA
60 TC
ARMAMENTO
Ninguno
VELOCIDAD MÁXIMA
0.08 LM
ENTRADA EN SERVICIO
2856 d.C. (Saud-Kruger Astro Design)
MANIOBRABILIDAD
CF 4
TRIPULANTES
6
MOTORES DE PROPULSIÓN
V & K 20.20
StarMat drive
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T Ko 28
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
No



FER-DE-LANCE
DIMENSIONES
26/6/14 metros
CAPACIDAD DE CARGA
2 TC
ARMAMENTO
Sistema Láser Ergan;
Misiles IFS Seek & Hunt
VELOCIDAD MÁXIMA
0.30 LM
ENTRADA EN SERVICIO
3100 d.C. (Zorgon Petterson)
MANIOBRABILIDAD
CF 5
TRIPULANTES
12
PROPULSIÓN
Titronix Intersun Ionic para LT
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T Ji 10
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí



GECKO
DIMENSIONES
4/12/19 metros
CAPACIDAD DE CARGA
3 TC
ARMAMENTO
Láser Ingram 1919 A4;
Misil LM Homing
VELOCIDAD MÁXIMA
0.30 LM
ENTRADA EN SERVICIO
2852 d.C. (Ace & Faber Hullworks, Lerelace)
MANIOBRABILIDAD
CF7
TRIPULANTES
1 or 2
PROPULSIÓN
BreamPulse Light XL
F. STRESS DEL CASCO
T to48-94
C-Holding JZ20
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
No disponible



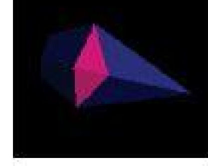
KRAIT
DIMENSIONES
24/6/27 metros
CAPACIDAD DE CARGA
10 TC
ARMAMENTO
Sistema Láser Ergon
VELOCIDAD MÁXIMA
0.30 LM
ENTRADA EN SERVICIO
3027 d.C. (deLacy ShipWorks ININES)
MANIOBRABILIDAD
CF 8
TRIPULANTES
1
PROPULSIÓN
deLacy Spinlonic ZX 14
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
C-Holding A20-B4
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
No



MAMBA
DIMENSIONES
17/4/20 metros
CAPACIDAD DE CARGA
10 TC
ARMAMENTO
Láser Ergon
VELOCIDAD MÁXIMA
0.32 LM
ENTRADA EN SERVICIO
3110 d.C. (Reorte Ship Federation)
MANIOBRABILIDAD
CF 9
TRIPULANTES
1 0r 2
PROPULSIÓN
Seeklight HV Thrust
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
TKi 10
C-Holding B100+
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
No



MORAY STARBOAT
DIMENSIONES
18/8/18 metros
CAPACIDAD DE CARGA
7 TC
ARMAMENTO
Sistema de misiles Geret Starseeker
VELOCIDAD MÁXIMA
0.25 LM
ENTRADA EN SERVICIO
3028 AD
MANIOBRABILIDAD
CF 4
TRIPULANTES
6
PROPULSIÓN
Turbulen Quark Re-charger Mode 1287
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T Ko 24
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí



PYTHON
DIMENSIONES
40/12/24 metros
CAPACIDAD DE CARGA
100 TC
ARMAMENTO
Láseres Pulsados Volt-Variscan
VELOCIDAD MÁXIMA
0.20 LM
ENTRADA EN SERVICIO
2700 d.C. (Whatt and Pritney ShipConstruct)
MANIOBRABILIDAD
CF 3
TRIPULANTES
20-30
PROPULSIÓN
4 C40KV Ames Drive
Exlon 76NN Model
F. STRESS DEL CASCO
T(ensman) YO 20
C-Holding K21-31
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí



TRANSPORTER
DIMENSIONES
11/3/9 metros
CAPACIDAD DE CARGA
No disponible
ARMAMENTO
No disponible
VELOCIDAD MÁXIMA
No disponible
ENTRADA EN SERVICIO
Probablemente antes de 2500 d.C. Prototipo construido en SpaceLink Shipyards, orbita marciana (Tierra)
MANIOBRABILIDAD
No disponible
TRIPULANTES
No disponible
PROPULSIÓN
No disponible
F. STRESS DEL CASCO
No disponible
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
No disponible

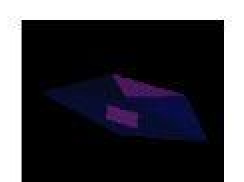


Cuando la versión para Amiga fue analizada en *Zzap!64*, recibió un impresionante 98%, lo mismo que Retro Gamer le dio a *«Space Giraffe»*, de Jeff Minter. La versión era buena, ¿pero tanto?



¿A dónde quieres ir hoy? Traza tu ruta en la carta de navegación de *«Elite»*.

Nuestras ganas de destruir esta nave provocaron que nuestro láser se agotara rápidamente. No tardaron en matarnos. Una dura lección rápidamente aprendida.



SIDEWINDER SCOUT SHIP
DIMENSIONES
11/5/20 metros
CAPACIDAD DE CARGA
Ninguna
ARMAMENTO
Láseres duales 22-18; Misiles guiados
VELOCIDAD MÁXIMA
0.37 LM
ENTRADA EN SERVICIO
2982 d.C. (Onrira Orbital/ spalder & Starblaze)
MANIOBRABILIDAD
CF 9
TRIPULANTES
1
MOTORES DE PROPULSIÓN
deLacy Spin Ionic MV
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
No disponible; C-Holding C50
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
No



THARGOID INVASION SHIPS
DIMENSIONES
55/12/55 metros
CAPACIDAD DE CARGA
No disponible
ARMAMENTO
Muy variable; Montajes disponibles para la mayoría de los sistemas
VELOCIDAD MÁXIMA
0.20 LM
ENTRADA EN SERVICIO
Incierta
MANIOBRABILIDAD
CF 6
TRIPULANTES
150
MOTORES DE PROPULSIÓN
Thargoid invention
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
Incierta
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
Sí

"La idea del juego era que te pedías Rusia o Estados Unidos y tenías que mantener los misiles disparando en una gran trayectoria parabólica con el fin de destruir la ciudad del enemigo. La puntuación se basaba en el número de muertes al otro lado. No era muy políticamente correcto, pero es como empezó todo".

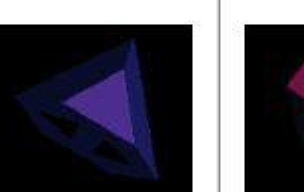
Aunque *«Nuclear War»* nunca tuvo una versión comercial, sí hizo posible que Braben comprendiese las complejidades del lenguaje Ensamblador, que era mucho más rápido que el BASIC y a la postre le ayudaría a agilizar el desarrollo de *«Elite»*.

Una vez que logró comprender totalmente el lenguaje Ensamblador, Braben continuó trasteando con juegos y programas hasta que se topó con algo que cambiaría su futuro. "Una de las primeras cosas que programé fue un campo de estrellas en expansión", dice Braben. "Me di cuenta de que los efectos 3D eran algo asombroso". Quedó tan impresionado con su creación que comenzó a idear un juego que con el tiempo se convertiría en el inédito *«Fighter»*. "Coloqué una nave espacial en el entorno y lucía bien. Disparabas a una nave, después disparabas a otra, luego a otra más, pero no había ningún sentido real de progresión".

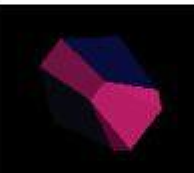
Mientras Braben estaba trabajando en *«Fighter»* y se preparaba para entrar en la Jesus College de Cambridge, otro joven programador trabajaba duro en su propia odisea espacial. Ian Bell era otro propietario de un Atom y, al igual que Braben, estaba fascinado con las oportunidades que la creación de juegos le ofrecía. Incapaz de adquirir de inicio el paquete de juegos de Acorn, ya que todos sus ahorros se habían ido en el pago de las 120 libras del Atom, Bell se dedicó a sus propias creaciones, con un primer y exitoso trabajo consistente en la adaptación del popular juego de mesa "Othello". Cuando pudo permitirse el paquete de juegos, no tardó en descubrir que no mejoraban ni por asomo sus propias creaciones, así que continuó haciendo travesuras con el Atom. Al igual que Braben, Bell descubrióel Santo Grial que era el Ensamblador y, casualmente, también ideó una rutina para espacios 3D que acabaría transformándose en *«Freefall»*, un juego para Acornsoft. Pero, ¿por qué a Bell le intrigaba tanto el Atom cuando existían otras máquinas? "Porque era el mejor microordenador del momento", explica.

Durante su asistencia a la Jesus College, Braben y Bell descubrieron que compartían un gran número de intereses y que ambos estaban trabajando en similares proyectos caseros. "Estuvimos charlando sobre nuestros juegos y sobre lo frustrante que era que no hubiese forma de controlar la progresión", recuerda Braben de una de sus primeras conversaciones.

Por suerte para Braben y Bell, estos primeros intercambios de impresiones demostraron ser muy fructíferos y plantaron las semillas que darían forma a *«Elite»*. "Empezamos a inventar maneras [de mejorar la progresión] como, "Puedes comprar nuevas piezas para tu nave", "Pero, ¿de dónde sacas el dinero?", "Bueno, ¿qué te parece que existan operaciones comerciales?", continúa Braben. "Nuestra única preocupación era que teníamos miedo de que se viera como algo aburrido."



VIPER (NAVE POLICIAL)
DIMENSIONES
17/24/15 metros
CAPACIDAD DE CARGA
Cero
ARMAMENTO
Ingram MegaBlast Láser; Misiles guiados
VELOCIDAD MÁXIMA
0.32 LM
ENTRADA EN SERVICIO
2762 d.C. (Faulcon Manspace Reorte)
MANIOBRABILIDAD
CF 7.4
TRIPULANTES
1 (hasta 10)
PROPULSIÓN
deLacy SuperThrust VC10
F. STRESS DEL CASCO
Varable
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
No



WORM CLASS LANDING CRAFT
DIMENSIONES
10/4/11 metros
CAPACIDAD DE CARGA
Ninguna
ARMAMENTO
Láser pulsado Ingram
VELOCIDAD MÁXIMA
0.23 LM
ENTRADA EN SERVICIO
3101 d.C.
MANIOBRABILIDAD
CF 6
TRIPULANTES
2
MOTORES DE PROPULSIÓN
Seeklight HV Thrust
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T Ki 10
CAPACIDAD DE HIPERESPACIO
No

TAN CERCA... Y TAN LEJOS

¿LA FORMA MÁS ELEVADA DE ADULACIÓN?

Cuando tienes algo tan innovador como fue *«Elite»*, es inevitable que otros desarrolladores intenten subirse al carro. La obra de Braben y Bell pronto inspiró juegos similares y descarados clones. Un buen ejemplo fue *«FOFT: Federation Of Free Traders»*, de Gremlin, para Amiga y Atari ST, que más que inspirarse en *«Elite»* lo copió.

"Fue un auténtico plagio, no se puede definir de otra manera", comienza Braben. "Supongo que también puedes verlo como un honor. Por ejemplo, *«Privateer»*, de Electronic Arts, tenía elementos de *«Elite»*, pero los desarrollaban de otra manera. Cuando apareció *«Federation»*, vimos que era el mismo juego y eso me molestó."

Afortunadamente, hubo una gran cantidad de juegos similares en el mercado dispuestos a intentar forjar su propio camino, aunque curiosamente nunca lograron la misma atmósfera. "Realmente no estoy seguro", comienza Bell, cuando le preguntamos por qué los juegos posteriores no han gozado de la consideración de *«Elite»*. "Fue un gran avance respecto a todo lo demás de aquella época. Es mucho más difícil hacer algo así ahora." Braben no piensa lo mismo. "Consiguen captar hasta cierto punto la atmósfera de *«Elite»*, pero nunca se empapan realmente de lo que es la idea del juego. Recrean ciertos elementos, pero nunca el conjunto. Aunque creo que sí que ofrecen la capacidad de maravillar."





Mientras *«Federation of Free Traders»* (derecha) fue visto como poco más que una copia de *«Elite»*, *«Eve Online»* de CCP (derecha, arriba) es lo bastante valiente como para seguir su propio camino.

LA HISTORIA DE...
ELITE



ZX Spectrum disfruta de una conversión sorprendentemente sólida, aunque un poco lenta. Fue programada por Torus.

No obstante, a pesar de sus reservas acerca de cómo su futuro proyecto sería percibido por los demás, Braben y Bell decidieron unir sus fuerzas al tiempo que la inspiración para *«Elite»* les iba llegando de diferentes fuentes. A ambos les maravillaba la secuencia de acoplamiento de "2001: Una odisea del espacio", mientras que el juego de rol "Traveller" contenía muchos elementos que aparecerían en el juego final. Este RPG también parece ser el origen del Comandante Jameson, piloto de la nave Cobra Mk III de *«Elite»* si no elegías crear uno propio. Entre las películas y programas de televisión que sirvieron de inspiración se encuentran "Battlestar Galactica", "Guía del autoestopista galáctico" y cierta película de George Lucas llamada "La guerra de las galaxias". "Aunque *«Elite»* se ubica en un mundo mucho más sombrío que "La guerra de las galaxias", la idea de volar a lugares diferentes era muy atractiva", recuerda Braben. Los libros también fueron una valiosa fuente de información, especialmente para Bell, que cita las obras de Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Larry Niven y Jerry Pournelle como principales fuentes. Después estaba el majestuoso *«Star Raiders»*, un juego de Doug Neubauer para Atari 8 bit que se lanzó en 1979.

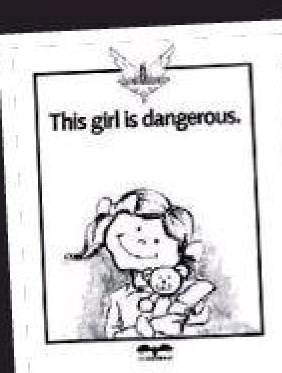
Una cosa que nos interesaba saber era qué porción de cada uno de los dos proyectos separados terminó apareciendo en *«Elite»*. Según Bell, pocos elementos de *«Freefall»* terminaron en el producto final. "Ninguno realmente", comienza. "La estación espacial en forma de cubo truncado recordaba algo a la forma de la estación espacial en 2D de *«Freefall»*, así que llamé Coriolis Class a las estaciones de *«Elite»* por la estación espacial de *«Freefall»*, y Thargoid se hacía eco de los Batoids y Waspoids, pero eran juegos sin conexión".

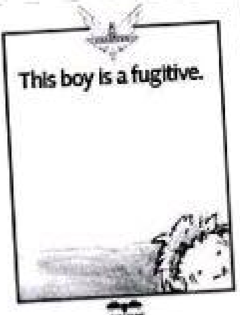
Con sus cabezas rebosantes de ideas y posibilidades, era el momento de mostrar su proyecto y ver si a alguien le entusiasmaba como a ellos. ¿Tuvieron problemas a la hora de encontrar una compañía que lo publicase? "Sí, los tuvimos", es la respuesta de Braben. "Antes de ir a la universidad, tuve un contrato temporal en una compañía llamada Thorn EMI. Me ofrecieron continuar, pero esto hubiera significado no ir a la universidad, así que desestimé la oferta. Más tarde nos acercamos a Thorn EMI con una versión jugable y casi definitiva de *«Elite»* –el comercio, el vuelo, el acoplamiento, casi todo estaba acabado– y nos dijeron: "esto es muy interesante, muy técnico, pero sólo lo publicaríamos si fuese un juego con puntuación y con tres vidas". Básicamente, querían que lo convirtiésemos en un juego típico. Me quedé un poco horrorizado y bastante más entristecido. *«Elite»* era el primer juego que requería de una cinta para guardar y decían: "la gente no va a querer poner sus propias cintas, ya que eso hará que el juego sea aún más caro". Había mucha negatividad, pero también noté que no lo entendían. Ian y yo habíamos escrito un juego para nosotros mismos, en lugar de pensar en el mercado, lo que la gente quiere, y por eso Thorn EMI lo desechó. Por el contrario, cuando nos acercamos a Acorn [donde Bell trabajaba] la diferencia fue asombrosa, eran jugadores y el juego les emocionó mucho. De hecho, llegaron más personas de la oficina y se amontonaron mientras lo veían. El contraste fue tan enorme que no nos quedó ninguna duda: debíamos ir con Acorn. Además, Thorn nos había rechazado, así que no teníamos otra opción."

Conseguida una compañía, Braben y Bell continuaron su ambicioso proyecto. Mientras la pareja terminaba *«Elite»*, Acornsoft comenzó a preparar una gran campaña publicitaria, lo que instantáneamente ayudó al juego a sobresalir. "Nos llevó unos dos años completar *«Elite»*", recuerda Braben. "El juego se terminó mucho antes de su lanzamiento, por lo que pudimos pulirlo, hacer pruebas y escribir el manual. No encontramos ningún problema trabajando en la versión para BBC".

El tiempo y el esfuerzo extras permitieron que *«Elite»* resplandeciese cuando se lanzó en 1984, y pronto se hizo evidente que un gran cantidad de cuidados, atenciones y un innegable talento se habían invertido en la concepción del juego. Lanzado en cinta para Acorn Electron y BBC B, y también en disco para este último,

Teniendo en cuenta la falta de botones disponibles en la consola de Nintendo, este es un trabajo verdaderamente impresionante. Cuenta con excelentes gráficos y un sólido sistema de control.









La publicidad clásica de Firebird es reconocible al instante y resume *«Elite»* a la perfección. Ah, y por si a alguien le interesa, la profesión favorita de Braben es la de caza recompensas, mientras que Bell prefiere las rutas comerciales peligrosas.











CONVERSIONES DESTACADAS DE «ELITE»

AMSTRAD CPC 464
Como grandes fans de Amstrad, nos gustaría decir que es la mejor versión, pero sería intentar mentiros vil y burdamente. Sin duda, se trata de una adecuada conversión y la interpretación que incluye del vals "El Danubio Azul" no daña mucho a los oídos, pero es demasiado lenta para jugarla repetidamente. También le faltan un par de las naves –Transporter y Anaconda– que aparecían en el juego original.

NES
Jugar a *«Elite»* en una consola puede sonar complicado, pero este brillante trabajo demuestra que este clásico podía aparecer en cualquier sistema si se hacían las cosas bien. Gracias a una barra de menú muy intuitiva, la versión de NES se convirtió en un gran éxito y recibió un montón de críticas positivas. Nunca fue comercializada en EE.UU., pero sigue siendo uno de los títulos más sugerentes de la consola.

COMMODORE 64
Esta versión tiene tantas ventajas como desventajas. Aunque es más lenta que la original de BBC –lo sentimos, pero es cierto–, puede presumir de una serie de mejoras que no aparecían en la primera versión del juego. Hay misiones nuevas, todos los errores han sido corregidos e incluye una nueva raza alienígena: los Trumbles. Se trata de un título sólido, pero preferimos la velocidad del original.

ARCHIMEDES
Lanzada en 1991, se trata de una asombrosa adaptación de *«Elite»* que tiró la casa por la ventana. Incluye más naves que nunca y la IA ha sido mejorada de modo considerable. Además, las otras naves participan constantemente en las batallas, lo que ofrece mayor inmersión. Por si esto no fuera suficiente, viene con algunos regalos, como un póster de lo más resultón y tarjetas de datos de naves.

AMIGA
Aunque la versión de Atari ST, también desarrollada por Mr. Micro, es aceptable, siempre hemos preferido la versión Amiga de *«Elite»*. No sólo es más fluida que la de ST, sino que cuenta con combates mejorados, lo que tiene como resultado que sea más emocionante. Lo que no nos gusta –y es el mismo problema de otras versiones posteriores– es que todo resulta demasiado y exageradamente bonito.

el título de Braben y Bell recibió unas críticas muy favorables. Los usuarios de BBC y Acorn tuvieron acceso a un juego en el que literalmente podían hacer cualquier cosa (dentro de los medios disponibles). Tal era la libertad, que si uno pregunta a 100 jugadores sobre su momento favorito de *«Elite»*, es muy probable que reciba 100 respuestas diferentes. El término Sandbox está de moda en nuestros días por su aplicación a juegos y sagas como *«Grand Theft Auto»*, *«Saints Row»* y *«Crackdown»*, pero se trata de un género que ya estaba vivo en títulos como *«Elite»*. El problema era que la industria todavía no tenía un término para definirlos.

«Elite» vendió hasta unos registros cercanos a las 150.000 copias para BBC Micro, prácticamente el mismo número de máquinas vendidas; una impresionante proporción por la que las actuales compañías de consolas matarían. Cuando las ventas llegaron a 100.000, la noticia llegó a los informativos de la BBC, pero este fervor no fue nada en comparación con la guerra que se inició cuando se hizo evidente el interés de las distribuidoras por llevar *«Elite»* a otras máquinas.

Previamente, cuando el contrato de Braben y Bell para *«Elite»* se estaba negociando, Acornsoft no pudo acceder a la petición de ambos de obtener la tasa más alta de royalties. Sin embargo, la pareja sí que fue capaz de reservarse los derechos para publicar el juego en otras plataformas. Cerca de año y medio después, cuando *«Elite»* se vendía como churros, era ya tan popular que se terminó celebrando una subasta por los derechos. Telecomsoft, el brazo informático de British Telecom, ganó la puja y las conversiones comenzaron a aparecer bajo su sello Firebird. "No darles [a Acornsoft] todos los derechos fue muy beneficioso para nosotros", recuerda Braben. "Hicimos un gran negocio".

Con Telecomsoft deseando disfrutar de la rentabilidad de su inversión, Braben y Bell comenzaron a trabajar en las distintas conversiones. "Nosotros mismos hicimos muchas de las conversiones", dice Braben.



"Eso no es la luna. Es una estación espacial" En realidad es un planeta, pero pensamos que la referencia a "Star Wars" era divertida



El acoplamiento llegaba a ser increíblemente frustrante y requería de mucha práctica para pillarle el truco.

FUERA DE RUTA

"REMAKES" MAGISTRALES O AUTÉNTICOS PLAGIOS... ESTOS SON SÓLO ALGUNOS DE LOS JUEGOS QUE SE INSPIRARON EN «ELITE»



FOFT (FEDERATION OF FREE TRADERS)
Fecha de lanzamiento: 1988
Plataformas: Amiga, Atari ST
«Federation of Free Traders» lo intenta con todas sus fuerzas, pero es innegable que acaba siendo poco más que un pariente pobre de *«Elite»*. Aunque la versión de Amiga fue capaz de reparar los defectos del original de Atari ST, su descuido es que carece de un sentido de la progresión: puedes mejorar tu nave hasta niveles inimaginables sin ni siquiera haber salido de puerto, simplemente arriesgando en el mercado. Como resultado, *«FOFT»* se acaba convirtiendo en una experiencia carente de sentido.



EVE ONLINE
Fecha de lanzamiento: 2003
Plataformas: Windows, Mac, Linux
Contemplado por muchos jugadores como el sucesor espiritual de *«Elite»*, *«Eve Online»* es un MMORPG emplazado en el espacio profundo, publicado y desarrollado por CCP Games. Los jugadores pueden desempeñar toda una variedad de profesiones diferentes durante sus carreras y explorar un universo que alberga más de 5000 sistemas solares. *«Eve Online»* no apuesta por un sistema de puntos de experiencia y en su lugar opta por incrementar tus habilidades en tiempo real.



FREELANCER
Fecha de lanzamiento: 2003
Plataformas: Microsoft Windows
«The Universe of Possibility» ("El universo de las posibilidades") es el subtítulo de este *«Freelancer»*, lo que resulta bastante engañoso. Y es que esta continuación extraoficial de *«Wing Commander: Privateer»*, desarrollada por Digital Anvil, carece de muchas de las características –maniobras de vuelo automático, miles de jugadores online– que Chris Roberts prometió. Sin duda, es ambicioso y una más que digna continuación de *«StarLancer»* pero podría haber sido mucho mejor.



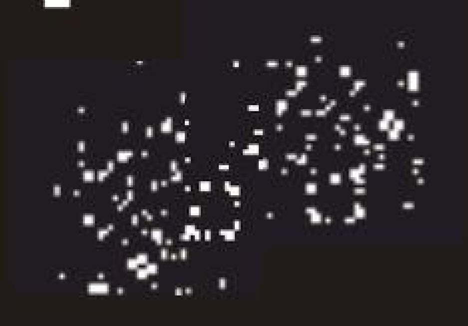
X: BEYOND THE FRONTIER
Fecha de lanzamiento: 1999
Plataformas: Microsoft Windows
Teniendo en cuenta la edad de *«Elite»*, parece increíble que fuera capaz de hacer tantas cosas bien. *«X: Beyond The Frontier»* aterrizó 15 años más tarde, pero todavía cometió errores que el clásico original había esquivado en su momento. A pesar de que *«X»* ofrecía un gran sentido de la inmersión, muchos jugadores se sintieron frustrados por la deplorablemente infravalorada nave –comenzabas sin armas– y unos ridículos combates en los que las naves enemigas hacían poco más que chocarse contra la tuya.



WING COMMANDER: PRIVATEER
Fecha de lanzamiento: 1993
Plataformas: DOS, Apple Mac
De todos los *«Wing Commander»* disponibles, *«Privateer»* y su expansión, *«Righteous Fire»*, son los que tienen más en común con *«Elite»*. Tomando el papel de Grayson Burrows, el jugador puede aterrizar en planetas y bases, saltar a través de sistemas estelares diferentes mediante el uso de puntos específicos de salto y comerciar con una gran variedad de equipos, armas y otros objetos con numerosos alienígenas. Ofrece mucha mayor libertad que el resto de la rígidamente estructurada serie *«Wing Commander»* y una jugabilidad mucho más abierta.

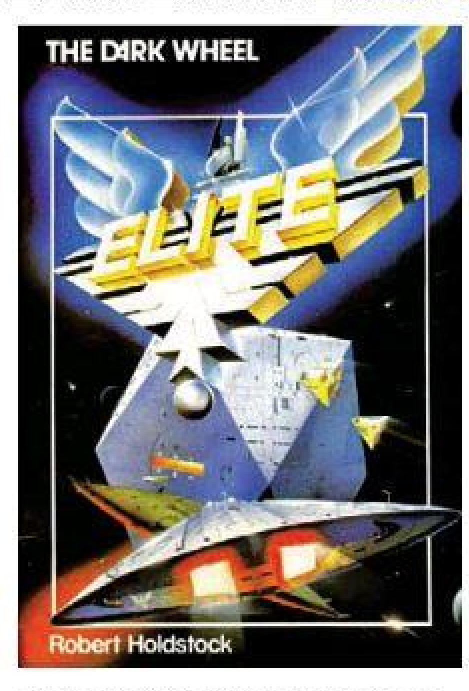

"LA INSPIRACIÓN PARA ELITE VINO DE FUENTES MUY DIVERSAS, DESDE "2001" A "LA GUERRA DE LAS GALAXIAS"

LA HISTORIA DE... ELITE





LISTO PARA EL LANZAMIENTO



Acornsoft sabían que tenía algo especial mientras preparaba el lanzamiento de *«Elite»*, por lo que no escatimó esfuerzos para que los jugadores supieran que compraban algo extraordinario.

La versión original venía con un desorbitado número de extras, que iban desde el inacabable manual hasta una tarjeta postal sepia a prueba de falsificaciones que te permitía participar en un concurso para convertirte en 'Elite'. Luego estaba la novela "The Dark Wheel", incluida dentro del lujoso embalaje. Además de ser disfrutable como lectura, servía como guía de acceso al mundo de *«Elite»* y reflejaba muchos de los elementos del juego. Puedes encontrar la transcripción de "The Dark Wheel" en: **www.iancgbell.clara.net/elite/dkwheel.htm**

Pero el mayor golpe de efecto de Acornsoft fue su decisión de presentar *«Elite»* en Thorpe Park –donde se acababa de abrir la primera montaña rusa subterránea– en 1984. Las fiestas de lanzamiento de videojuegos eran desconocidas hasta entonces, y los asistentes disfrutaron de una presentación privada por parte de David Braben e Ian Bell consistente en un BBC Micro conectado a un enorme televisor. *«Elite»* había llegado e iba a por todas

"Trabajamos en las de Commodore 64, Apple II, NES y muchas otras, mientras que una compañía llamada Torus hizo las versiones de Z80 (Spectrum y Amstrad)".

Aunque se quería que las versiones fueran tan buenas como la de BBC Micro, la diferencia de procesadores provocaba que no siempre fuera posible y a veces hubiera que hacer recortes. La versión de Amstrad CPC tenía un par de naves desaparecidas –Anaconda y Transport– y diferencias en las misiones, mientras que la versión de Spectrum era más lenta que la de BBC. Esta adaptación para Spectrum fue también el primer lanzamiento en usar el dispositivo de protección Lenslock, una lente de plástico que se utilizaba para descifrar un código de acceso oculto.

Pero Braben aún tenía un juego que hacer, y sin la aportación de Bell y vista la magnitud del proyecto, *«Frontier: Elite II»* resultó una experiencia agotadora que tuvo un desarrollo mucho más largo que su predecesor. "Requirió un tiempo mucho mayor de programación", recuerda Braben. "Fueron alrededor de cinco años, y la razón era que se trataba de un concepto y un juego muchísimo más amplios. Además, yo estaba trabajando sin ayuda, Ian no participó en absoluto, por lo que tenía que hacerlo todo. Después de aquello, decidí que no quería hacer ningún otro proyecto en solitario. Para ser honesto, los primeros gráficos que hice para *«Frontier»* eran revolucionarios. Pero para cuando el juego salió en 1993, ya no eran lo mismo. El juego estaba bien y tenía cosas interesantes en comparación con otros juegos existentes, pero no llegó tan lejos como podía haberlo hecho. Así que perdí mucho tiempo con él".

"SIN LA APORTACIÓN DE IAN BELL Y VISTA LA MAGNITUD DEL PROYECTO, «FRONTIER: ELITE II» RESULTÓ AGOTADOR PARA DAVID BRABEN"

Otra diferencia que Braben experimentó fue la tremenda presión que ejerció sobre su trabajo la nueva compañía, Gametek. Algo que no le hizo en absoluto feliz. "Era mucho más que un entorno comercial", dice Braben sobre la cambiante industria. "Firmé con Konami, que pensé que sería una buena distribuidora para mí, pero por alguna razón se reestructuró y vendió sus operaciones a una compañía llamada Gametek. No había oído hablar de ellos y era muy escéptico,

Sin embargo, una cosa que Bell y Braben trataron de hacer fue añadir nuevas misiones a las versiones posteriores, como el ejemplo de los Trumbles que aparecen en la de Commodore 64. Basados en los Tribbles de "Star Trek", los Trumbles se multiplican rápidamente hasta llenar el departamento de carga de tu Cobra Mk III y luego comienzan a aparecer en el tablero de mandos de la nave. Sólo pueden ser destruidos mediante la sobreexposición solar, lo que consigues volando cerca del sol y quemándolos. Tal era la devoción de los fans por el juego, que muchos de continuaron comprando las versiones posteriores sólo para poder jugar las nuevas misiones.

Si bien muchas de las conversiones, especialmente las de 8 bit, eran casi tan aclamadas por la crítica como la original de BBC, una mención especial debe ir a Warren Burch y Clive Gringras por *«ArcElite»*, una excelente versión para Acorn Archimedes, y a los propios Braben y Bell por la conversión de NES, que ofrece una barra de iconos –en realidad tomada de *«Frontier»*, continuación de *«Elite»*– para compensar la falta de teclas. "Es muy difícil decir una, pero probablemente diría que la de BBC Micro, la primera, porque la siento más cercana a mí", explica Braben, cuando le preguntamos cuál es su versión favorita. "En términos exclusivos de juego también resulta difícil escoger una. La versión de BBC Master llegó un poco tarde, pero estaba muy conseguida. Se jugaba de maravilla. La versión para NES era también muy buena" Bell siente debilidad por BBC y cita la versión de disco como su favorita. "Aprovecha la potencia de la máquina más eficazmente que las versiones mejoradas para BBC", dice. "Si jugabas con el segundo procesador BBC 6502, *«Elite»* era más fluido y colorista, pero siempre he preferido la pureza de la versión de disco."

Con *«Elite»* triunfando en prácticamente todos los formatos, el debate pronto se centró en su continuación, pero sería un juego sin la presencia de Bell. "Después de completar las diferentes versiones de *«Elite»*, básicamente nos desenganchamos del juego", dice Braben. "A pesar de que ya habíamos comenzado una segunda parte, aquello no iba a ninguna parte. Creo que Ian no estaba motivado para seguir, así que nos dividimos las tareas. Pero con el tiempo acabé yo sólo el juego." Bell y Braben no tardaron en separarse y hoy en día siguen sin tener relación alguna.

¡Toma esto, maldita Mamba!



PROCEDA CON PRECAUCION



Cuando Braben y Bell emprendieron la tarea de diseñar *«Elite»*, querían crear un mundo de posibilidades ilimitadas que diese al jugador una sensación de libertad sin igual. Desafortunadamente, la escasa memoria de BBC Micro les obligó a encontrar la manera de que el juego fuera vasto sin poner en peligro los elementos que querían incluir.

La pareja decidió al final generar procesalmente las galaxias de *«Elite»* e informó a Acornsoft de que contendría un total de 2^{48} (aproximadamente 281.000.000.000.000) galaxias. La ambiciosa cifra fue finalmente desechada cuando Acornsoft dedujo que un número tan desmesurado haría demasiado obvia la artificialidad del universo del juego y que muchas galaxias serían idénticas. Braben y Bell cedieron y el número de galaxias cayó hasta una cifra de ocho. Cada galaxia contenía 256 planetas, lo que todavía era impresionante y permitía al jugador sentir que exploraba un mundo verdaderamente gigantesco.

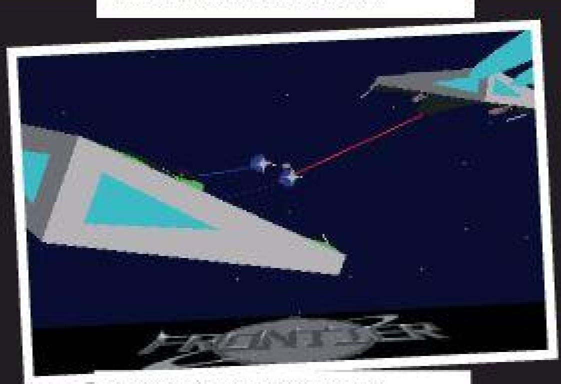


PARA SIEMPRE

El impacto de *«Elite»* fue grande entre los fans, ¿pero cómo afectó a otros desarrolladores? Conseguimos localizar a algunos programadores de antaño para que nos contasen cómo les influyó el juego. "*«Elite»* se convirtió en algo increíble y legendario gracias a su "galaxia en una caja", un brillante ejemplo de lo que llenaba las mentes de la personas cuando se evadian de la realidad", recuerda Martyn Brown de Team17. "Sí, me encantó, pero recuerdo que era brutalmente difícil. Aunque yo tampoco fui nunca muy bueno con los juegos; demasiado inofensivo, podríamos decir". "Lo que más me impresionó de *«Elite»* fue lo extenso que era... El primer juego en el que podías seguir y seguir jugando sin alcanzar nunca el final", recuerda Jon Hare. "En Sensible Software nos inspiró para el desarrollo de un juego espacial en 3D, *«The Day The Universe Died»*, cuyo título fue escogido por mí y por Chris entre un puñado de sugerencias de los lectores de *Zzap!64*. Nos gustó el nombre porque era muy malo. Por desgracia, el juego nunca se terminó".



Debido a su largo periodo de desarrollo, los gráficos de *«Frontier»* no estaban a la última cuando finalmente salió a la venta.



Los combates eran muy difíciles en *«Frontier»* debido a su realismo físico, exigiéndote una auténtica destreza de 'Elite'.



La posibilidad de cambiar tu nave por una nueva era sólo una de las ventajas de *«Frontier»* respecto a *«Elite»*.

por lo que no acepté la transferencia (razón por la cual el nombre de Konami sigue estando en la caja). Me presionaron, lo que es una vergüenza, y debido a ello creo que *«Frontier»* no disfrutó del mismo cariño y dedicación que debería haber tenido y que *«Elite»* sí recibió. Ese período en el que un juego está prácticamente terminado y lo pules y pules hasta perfeccionarlo. *«Frontier»* careció de eso. Sigo pensando que es un gran juego, pero tuvo mala suerte."

Cuando *«Frontier»* fue lanzado en 1993, lo hizo con un buen número de "bugs" producto de las interferencias de Gametek. Esto todavía frustra a Braben. "Es muy molesto. Es como ver a un bebé con la cara manchada de chocolate. No es que el juego no sea fantástico, es sencillamente que podría haber sido mejor." A pesar de las preocupaciones de Braben por *«Frontier»*, las versiones para Amiga recibieron unas críticas impresionantes; prácticamente todas obtuvieron calificaciones por encima del 95%, a excepción de Amiga Power, que otorgó un 65% a la versión de A500, un 10% menos que a la más rápida versión para A1200.

"Simplemente me irrita que haya gente que sólo quiera llamar la atención, quieren ser vistos y tratan de conseguir algo de notoriedad así", dice Braben acerca de la más polémica de las puntuaciones. "Se trata de un crítico que no hace su trabajo de criticar algo. Se debe dar una opinión honesta. Si esa era una opinión honesta, entonces me parece bien, pero lo dudo. Creo que algunos intentan llamar la atención. Sin embargo, del mismo modo, me atrevería a decir que otras de las críticas eran probablemente demasiado positivas. Creo que había algunos 97% que eran algo exagerados, aunque para mí sea algo fantástico y me sienta muy halagado. He visto críticas de juegos como *«BioShock»*, que es un gran juego, pero que le dan algo así como un "diez sobre diez". ¿Y esto tras criticar negativamente algunos apartados? Simplemente, no le veo sentido."

A pesar de las valoraciones excepcionalmente altas y de las excelentes críticas, había elementos de *«Frontier»* que no convencieron a los jugadores, como los combates. La naturaleza arcade del *«Elite»* original había cambiado debido a que Braben había creado *«Frontier»* basándose en la mecánica newtoniana. Como consecuencia, el control de la nave en mitad de una batalla podía acabar siendo una experiencia muy frustrante. Braben está convencido, sin embargo, de que tomó la decisión correcta, "Era menos divertido", admite, pero la física se introdujo para lograr una experiencia más realista. Incluso aunque conllevase algunos problemas. "No fue difícil aplicar las leyes físicas", dice. "El problema fue conseguir un rendimiento óptimo. Creo que de ahí vienen algunos de los problemas, ya que había bastantes asperezas que limar. No tanto en la forma en que funciona todo, sino en la manera en que se hacía la transición entre los niveles de detalle. Podía haber sido más limpio."

Puede que hubiese problemas con *«Frontier»*, pero también resulta obvio a la vista de sus ventas (unas 500.000 copias) que había muchos jugadores que estaban dispuestos a seguir la serie de *«Elite»*. Después de todo, *«Frontier»* ofrecía novedades, como la posibilidad de aterrizar en los planetas y la oportunidad de volar en una variedad de naves. Imaginad lo que un tercer juego podía ofrecer...

El tercer juego en cuestión fue *«Frontier: First Encounters»*, que al igual que *«Frontier»* siguió ampliando las fronteras que habían sido establecidas

> "PUEDE QUE HUBIESE PROBLEMAS CON «FRONTIER», PERO SE ESTIMA QUE VENDIÓ 500.000 COPIAS"

por *«Elite»*. De gigantesco tamaño y el mismo realismo que había dividido a los que habían jugado la segunda parte, aportó unos efectos visuales claramente superiores –hizo un amplio uso del mapeo de texturas y el sombreado Gouraud– y un nuevo sistema basado en diarios que no se había visto en la serie desde la aparición del gran manual de *«Elite»*. Sin embargo, Braben tuvo que padecer nuevamente la presión de Gametek y acabó viendo como *«First Encounters»* era comercializado antes de estar listo. Esta vez las revistas no fueron tan halagadoras. Muchas se quejaron de los numerosos errores del juego y advirtieron que se trataba de un producto estrenado antes de estar finalizado. Los diarios fueron uno de los ejemplos más claros en cuanto a los elementos que faltaban por pulir. "Al igual que otras muchas cosas de *«First Encounters»*. No estaba acabado", recuerda Braben.

"El verdadero problema de *«First Encounters»* fue que se desarrolló bajo una presión insoportable", nos cuenta Braben. "Hubo tantas interferencias [por parte de GameTek] que intentamos romper el contrato devolviendo todo el dinero, porque intuíamos que iba a ser un desastre. El juego acabó teniendo muy poco que ver con lo que yo quería. Como muchos hackers han descubierto, había una historia extra en el juego que fue eliminada del producto final porque ni siquiera funcionaba. Fue algo que acabó convirtiéndose en una demanda que, tras mucho tiempo, gané. Pero es una tragedia, y cuando digo que *«Frontier»* salió con la cara manchada de chocolate, éste lo hizo manchado de algo mucho peor. Algunas personas estarían enojadas con algo así, pero son cosas que pasan y sólo te queda asumirlas como una experiencia más".

Puede que *«First Encounters»* fuese una píldora amarga de tragar para muchos fans, pero tiene momentos brillantes y no disminuye las expectativas de un cuarto viaje por el universo de *«Elite»*. "*«Elite 4»* llegará dentro de esta generación tecnológica, pero todavía no lo vamos a anunciar", es todo lo que Braben nos cuenta de la esperada continuación. Pero, ¿por qué después de tantos años el *«Elite»* original sigue siendo considerado un clásico? Los lectores de Retro Gamer en Reino Unido lo votaron como el mejor juego de todos los tiempos. "¿Sigue siendo popular?", pregunta Bell. "Creo que la gente tiene buenos recuerdos de la misma manera que los tiene de un programa de televisión con el que creció, pero no creo que muchos chavales de hoy en día jugasen a «Elite»". La opinión de Braben es más optimista. "Es una bonita representación del mundo", continúa. "Observando los juegos de ahora, los míos resultan anticuados, pero aportan una visión consistente del mundo, especialmente si te interesa la astronomía y cosas así. *«Frontier»* y *«First Encounters»* son muy interesantes por la manera en la que presentan las estrellas. Sigo pensando que es algo muy interesante".

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A Neil Wallis por sus modelos de nave espacial y, por supuesto, a David Braben e Ian Bell.

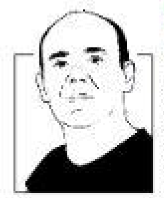
BATMAN

NA-NA, NA-NA, NA-NA, NA-NA, BAAAAAATMAAAAN!



- » **COMPAÑÍA:** OCEAN
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1986
- » **GÉNERO:** AVENTURA ISOMÉTRICA
- » **VERSIÓN MOSTRADA:** AMSTRAD CPC
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** 1 EURO

HISTORIA



Todos los elogios son pocos para Bob Kane y Bill Finger: de no ser por estos genios nunca hubiéramos disfrutado de esa joya que fue *«Head over Heels»*.

Por si alguien no lo sabe, Kane and Finger son los creadores de la serie de DC Comics de Batman, que se convirtió en un juego de plataformas isométrico en las manos de Jon Ritman y Bernie Drummond, quienes poco después sentarían las bases del género con el mítico *«Head over Heels»*. Debemos considerar estos juegos como clásicos, pero centremos nuestra atención sobre el *«Batman»* de Jon Ritman.

El primer *«Batman»* de Ocean no sólo fue la primera aventura isométrica de Ritman, también supuso la primera colaboración –de muchas– con su inseparable amigo Bernie Drummond.

Sin ninguna presión desde Ocean o DC Comics, Ritman dio rienda suelta a su imaginación para crear un juego sin cameos por parte del Joker, Pingüino o Dos Caras, pero plagado de un montón de grotescas criaturas y con inteligentes trampas a resolver.

Antes de que Batman pueda concentrarse en recuperar las piezas perdidas de su Bat-móvil, su primera tarea será hacerse con cuatro objetos de su famoso equipamiento de gadgets alucinantes para que el objetivo final sea un poco más fácil. Las Bat-Botas le permiten dar saltos, con la Bat-Bolsa podrá recoger ciertos objetos indispensables para superar puzles, el Bat-Turbo disparará su velocidad y el cinturón de baja gravedad le permitirá cambiar de dirección mientras desciende.

Claro está que una vez que estos objetos obren en tu poder la búsqueda no ha hecho más que empezar, algunas partes del Bat-móvil están bajo trampas realmente seguras. Gracias a su jugabilidad, unos gráficos fantásticos y los puzles, *«Batman»* no es repetitivo y aunque no es tan extenso como *«Head over Heels»*, requiere mucho tiempo y su dificultad es elevada.

Hemos incluido una pantalla de la versión de Amstrad porque es la más colorista de los 8-bit, pero en cualquier formato, es genial.



INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

¿Nazis? Sí. ¿Una compañera algo insolente pero muy atractiva? Sí. ¿Una trama que implica un antiguo misterio y elementos sobrenaturales? Sí. Está claro que ya no se hacen aventuras como antes… Hablamos con el responsable del proyecto Atlantis, Hal Barwood, sobre la creación de la última aventura gráfica de Indy.



Hal Barwood es, en el sentido más amplio, un renacentista. Hizo sus pinitos como guionista de Hollywood escribiendo algunas de las escenas de "*Loca evasión*" y "*Encuentros en la tercera fase*" (concretamente, el aterrizaje de la nave nodriza al final de la película y la aparición de la Torre del Diablo. ¿Y cuál fue su recompensa? Un pequeño cameo como uno de los pilotos perdidos del Vuelo 19). Y, en su papel como productor de la película de Disney "*El dragón del lago de fuego*" (que también ayudó a escribir), fue uno de los máximos responsables de que la cinta se convirtiera en objeto de culto para muchos aficionados a la fantasía. Incluso consiguió encontrar algo de tiempo para desarrollar unos cuantos juegos protagonizados por el "hombre del sombrero".

"George Lucas y yo somos buenos amigos", comienza Hal. "Fuimos juntos a la universidad, y él conocía mi interés por los juegos cuando montó Lucasfilm Games. Me presentó a Steve Arnold, quien dirigió la compañía durante varios años, y muy pronto empecé a colaborar en sus proyectos. Durante ese tiempo, conocí a David Fox, Ron Gilbert y Noah Falstein, los encargados de producir el primer juego de Lucasfilm, *«Indiana Jones And The Last Crusade»*, una maravillosa aventura gráfica basada en la última película de Indiana Jones". Tras su lanzamiento, el equipo de LucasArts se dividió para dedicarse a otros trabajos, así que la decisión de realizar una nueva aventura de Indy recayó en Hal. "Querían embarcarse en otros proyectos", explica. "David se decantó por las atracciones espaciales interactivas, Ron se enfrascó en el diseño de *«Monkey Island»* y Noah empezó a desarrollar *«The Dig»*. Necesitaban a alguien que rescatase a Indiana Jones, y me escogieron a mí".

La experiencia de Hal como guionista resultaría de gran ayuda. Eso, unido a su interés por los videojuegos (recorrió casi 300 kilómetros para jugar a la recreativa *«Computer Space»*), le hacían el candidato ideal. "He diseñado juegos desde que era niño", explica

LAS CLAVES



- » **COMPAÑÍA:** LUCASARTS
- » **DESARROLLADOR:** LUCASARTS
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1992
- » **PLATAFORMAS:** PC (IMAGEN), AMIGA, MAC, FM TOWNS MARTY
- » **GÉNERO:** AVENTURA GRÁFICA
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** ENTRE 6 Y 12 EUROS




» No creemos que el portero vaya a tomarse muy bien esta respuesta de Indy.



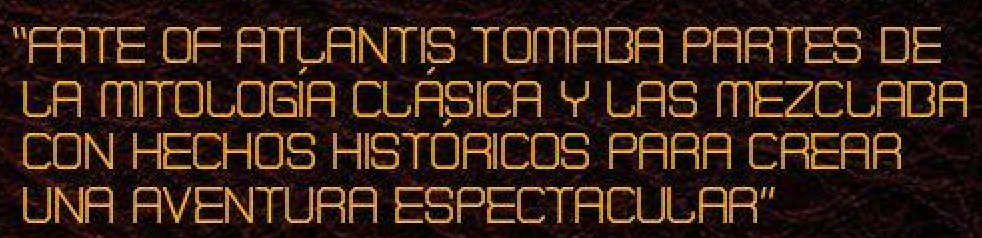
» Al menos parece que se preocupan por el calentamiento global.

Hal, "y aprendí solo a programar juegos de acción y de rol en Apple II. Así que sabía lo que tenía que hacer y cómo hacerlo".

La segunda parte de *«The Last Crusade»* se convirtió en *«The Fate of Atlantis»*, al que muchos consideran el mejor juego de Indy de la historia y una de las mejores aventuras de LucasArts. El juego captaba a la perfección la esencia de las tres películas ofreciendo un argumento original. La carrera de Indy y Sofía Hapgood contra los nazis por el descubrimiento de los secretos de la Atlántida era una obra maestra de la narración y una aventura fascinante.

Como en las películas, «Fate of Atlantis» tomaba partes de la mitología clásica y las mezclaba con hechos históricos (como la búsqueda del Diálogo perdido de Platón, donde el filósofo griego describió la Atlántida con todo lujo de detalles) para crear una aventura espectacular protagonizada por el heroico arqueólogo y su bella acompañante. "Las aventuras de Jones tienen lugar en una versión exagerada del mundo real, con muchas referencias a los tesoros de la antigüedad", reconoce Hal. "Es fácil inventar artefactos y lugares históricos, pero la Atlántida es un mito "real" descrito por Platón, así que era perfecto para el proyecto".

El hecho de que no hubiese más películas de Indy en ese momento y que Hal pudiese crear su propia historia (con la ayuda de Noah Falstein cuando no estaba muy ocupado) le permitió desarrollar una fuerte afinidad con el proyecto durante todo el desarrollo. Pero, al principio, se pensó en utilizar un guión escrito por Chris Columbus (el guionista de *"Gremlins"* y *"Los Goonies"*) que había sido rechazado para una nueva película. La trama habría llevado a Indy a África en busca de varios artefactos chinos desaparecidos, una idea que no llegó a cuajar. "Cuando me encargué del proyecto, me dijeron que desarrollara un juego basado en un guión de Indy no producido", explica Hal. "Pero, después de leerlo, supe por qué nunca se había utilizado ese guión, y decidí no emplearlo. No creo que nadie de la compañía estuviese complacido con el guión, pero yo fui el único que se quejó. Así que Noah y yo fuimos a la biblioteca de investigación de George y empezamos a leer un libro sobre misterios sin resolver de todo el mundo. Allí pude ver un diagrama de la Atlántida. Según la descripción del libro, que se basaba en los escritos de Platón, la ciudad se dividía en tres anillos concéntricos. Y entonces se encendió la chispa. Era como si el esquema del libro estuviese gritándome: ¡Haz un juego sobre mí! Y eso hice".


"FATE OF ATLANTIS TOMABA PARTES DE LA MITOLOGÍA CLÁSICA Y LAS MEZCLABA CON HECHOS HISTÓRICOS PARA CREAR UNA AVENTURA ESPECTACULAR"

Como con todo buen argumento basado en hechos históricos, fue necesario realizar un minucioso trabajo de investigación. Hal y Noah pasaron muchas horas elaborando teorías y explicaciones sobre la leyenda de la Atlántida en la biblioteca del Rancho Skywalker. "Platón habla de la Atlántida en dos de sus Diálogos, así que se me ocurrió crear una nueva obra suya que se habría perdido y que detallaba la ciudad con precisión", afirma Hal. "Fue una tarea agotadora, pero muy divertida".

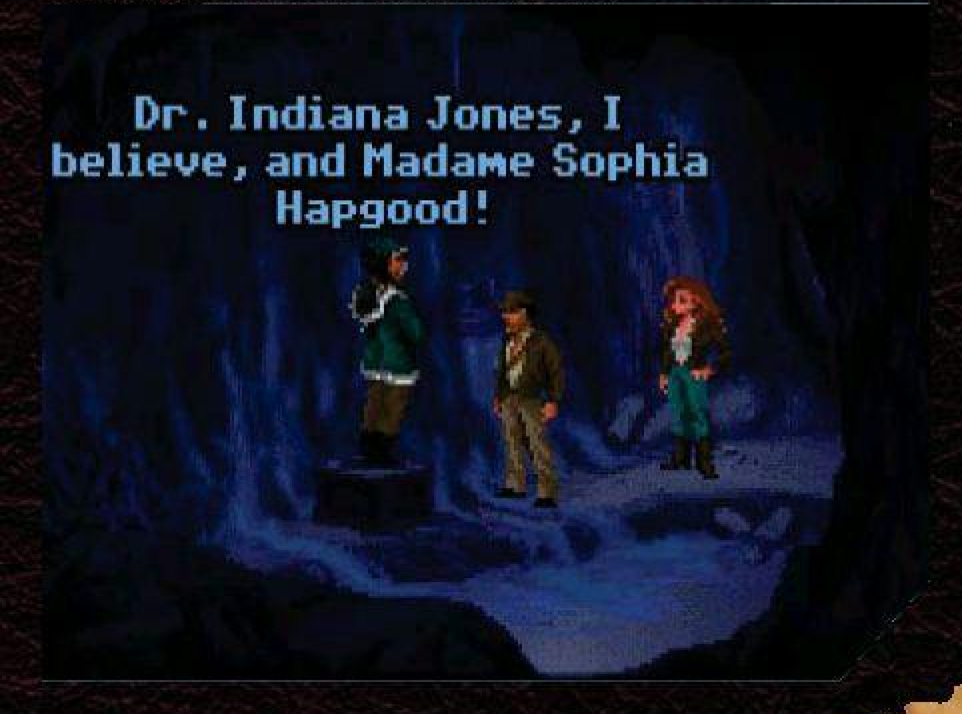
Durante las sesiones de investigación, Hal descubrió el orichalcum, metal supuestamente creado por los atlantes que se convertiría en la meta a alcanzar por el ejército nazi. También recayó en él la tarea de elegir un título que encajara en el universo de *"Indiana Jones"*. "El director de la compañía no servía para esas cosas", asegura, "y quería llamarla "La siguiente aventura de Indy" pero, por suerte, acabó entrando en razón. Pensé en algo elegante que transmitiera un mensaje a los jugadores, algo que hiciera pensar "¡Eh, esto es genial".

También hubo preocupaciones por la continuidad del universo de *"Indiana Jones"*, ya que era

» La adaptación en cómic basada en el guión del juego (que se dividió en cuatro partes) fue publicada entre marzo y septiembre de 1991 por Dark Horse Comics.



» El Doctor Heimdall es un témpano de hielo encerrado en una cueva de Islandia.



ASÍ SE HIZO...

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

ATLÁNTIDA. ¿MITO O REALIDAD?

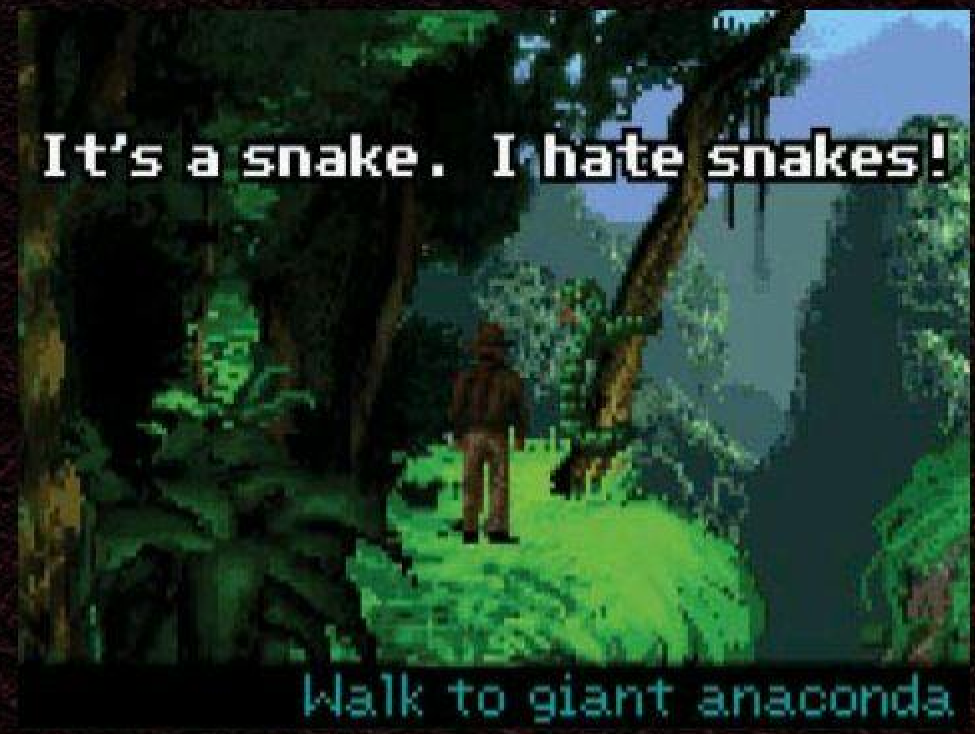
Desde que el Platón describiera la Atlántida en sus dos "Diálogos", muchos escritores e historiadores han discutido sobre la posible localización del "continente perdido". Algunos lo sitúan en el Atlántico, y apuntan a las Azores o a las Canarias; otros señalan a la costa del Pacífico, al Mediterráneo o incluso bajo la Antártida. Se sabe que Heinrich Himmler organizó en 1938 varias expediciones a la meseta tibetana porque muchos teóricos nazis pensaban que allí encontrarían evidencias sobre la supuesta raza atlante. Aunque Platón situó el mítico reino más allá de las Columnas de Hércules (el actual Estrecho de Gibraltar), es muy posible que se inspirara en Thera (Santorini), una isla volcánica en el mar Egeo. En algún momento entre el siglo XVII y el XV a. C., la isla explotó en una espectacular erupción. Se cree que la lluvia volcánica resultante y el gigantesto maremoto que se produjo fueron los causantes del colapso de la cilivización minoica. La erupción destruyó el centro de la isla, y sus secuelas aún pueden verse en forma de una enorme caldera que se extiende varios kilómetros a la redonda. Aunque la ubicación de la ciudad anillada en *«Fate of Atlantis»* no se revela con detalle, la historia del juego se inspiró mucho en esta teoría, y su localización se aproxima a la posición auténtica de Thera.



necesario que el producto final encajase en la "historia oficial". "Había una "biblia" con los hechos más importantes que todo autor de novelas y cómics debía seguir a rajatabla", explica Hal. "Pero eso carecía de importancia. Nuestro único material de referencia fue ver de nuevo las películas en vídeo".

Cuando llegó la hora de crear a los secundarios de la historia, Hal realizó una gran aportación al incluir a Sophia Hapgood y al oficial nazi Klaus Kerner. Sophia tenía un collar atlante de gran importancia para la trama, y podía acabar bajo el influjo de un antiguo dios atlante. "Necesitábamos a una persona que desentrañara la historia y a otra que pudiera proporcionar la clave para su resolución", explica Hal. "Kerner y sus camaradas se ocuparían de la primera tarea, y Sophia, con su vínculos físicos y psíquicos con el dios Nur-Ab-Sal, de la segunda".

Le preguntamos si el apellido de Sophia estaba inspirado en Charles Hapgood, un académico que escribió sobre temas arqueológicos, incluyendo la posibilidad de la existencia de la Atlántida. "No me acuerdo", dice Hal. "Hubo un Hapgood que viajó por Sudamérica para descubrir yacimientos mayas así que, si es ese, sí, estais en lo cierto". También asegura que disfrutó muchísimo desarrollando el personaje. "Me divertí mucho con todos, pero con Sophia me lo pasé genial. Era el alma de la historia; actuaba como contrapunto de Indy, guardaba un gran secreto, utilizaba poderes psíquicos y tenía una lengua viperina".



» Además de a los tipos que marcan el paso de la oca, Indy también odia a las serpientes.

Las dos aventuras de Indy que diseñó LucasArts también se hicieron famosas porque son las únicas del catálogo de la compañía que permiten al protagonista morir. Ni siquiera Guybrush, con todos los peligros que afronta, muere. Es bien sabido que, durante la reunión para *«Last Crusade»* entre David Fox y Noah Falstein por un lado y los creadores del personaje (Lucas y Spielberg) por el otro, los guionistas preguntaron con cierto nerviosismo si les daban permiso para "matar" al personaje en el juego. *«Fate of Atlantis»* resucitó la mortalidad de Indy para que la tensión fuese palpable, siguiendo el espíritu de la saga cinematográfica. "Ojalá lo hubiésemos mejorado", admite Hal. "Me hubiese gustado cambiar las peleas. La muerte en los juegos va en contra de la política de la compañía, pero encajaba con el personaje. A mi modo de ver, no sería una historia de Indiana Jones si no hubiese un peligro mortal".

» Nunca utilices el sarcasmo con una mujer atascada en un agujero del desierto del Sahara.

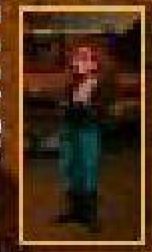
Los fans del juego recordarán que, al principio de la aventura, existe la opción de elegir tres caminos: en equipo, con más acción o utilizando sólo el ingenio. En función de las preferencias del jugador, Sophia podía o no acompañarte, había más escenas de acción y se debían resolver varios rompecabezas en solitario. Además, había varias formas de superar los rompecabezas, y los diálogos se adaptaban a cada una de las permutaciones. Para obtener la puntuación IQ máxima (el cociente de Indy), se debían completar todos los caminos. Hal admite que crear estos caminos fue un desafío, y le llevó mucho tiempo. "Noah quería incluir los tres caminos", explica Hal. "Sabía que el público más purista no querría escenas de acción durante el juego, pero las peleas eran algo que también formaba parte del personaje, así que quería incluir ambas opciones. Una vez perfilamos la historia y escribimos los diferentes caminos, Noah se puso a trabajar en otros proyectos, y me dejó a mí todos los detalles. Decidí variar un poco la experiencia para que cada ruta tuviese características únicas".

"Me sentía entusiasmado, y tardé en darme cuenta del enorme trabajo que tenía por delante", continúa. "Justo en mitad del desarrollo, el equipo de dirección empezó a mostrar dudas, pero

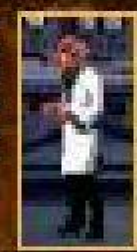
FATE of ATLANTIS Los personajes

Ha vuelto. Y esta vez no viene acompañado de su padre. Pero aquí tienes a algunos de los personajes secundarios que aparecen a lo largo del juego.

Sophia Hapgood
Una atractiva espiritista con un profundo interés por la cultura atlante. ¿Se puede confiar en ella?



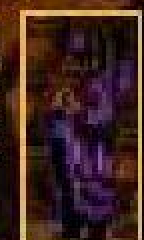
Dr Hans Ubermann
El cerebro tras los planes del Tercer Reich para conseguir la tecnología Atlante.



Charles Sternhart
Otro buscador de la Ciudad Perdida de Platón. Aparece por primera vez en las junglas de Tikal.



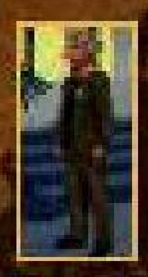
Omar Al-Jabbar
Propietario de una tienda de antigüedades y de varios camellos poco fiables.



Klaus Kerner
Un agente nazi engreído empeñado en hacerle la vida imposible a nuestro héroe a la menor oportunidad.

Dr. Bjorn Heimdall
Un arqueólogo que intenta descubrir la solución de de un puesto de excavación atlante en Islandia.

Philip Costa
Este excéntrico personaje podría tener información útil sobre el Diálogo perdido de Platón.



Alain Trottier
Un socio-ilusionista de Omar en Montecarlo. Siente una gran fascinación por el ocultismo.

en ningún momento me dijeron que dejara la idea de los caminos alternativos. Hice recortes, aunque todos acababan en el mismo sitio, la Atlántida. Luego vimos que debíamos limitar las apariciones de Sophia, ya que hacer que acompañara a Indy por todas partes era una pesadilla. Había que crear demasiadas conversaciones superfluas. Terminar los caminos alternativos nos llevó seis meses y me tuvo en vela muchas noches".

Al igual que ocurría con todas las aventuras de LucasArts, el diseño visual fue muy importante, y Hal y su equipo trabajaron duro para garantizar que la calidad final fuese sobresaliente. Los 16 colores de *«Last Crusade»* palidecían en comparación con los escenarios en VGA de la versión PC de *«Fate of Atlantis»*. La envergadura del juego (que incluía localizaciones como Islandia, Guatemala, Argelia, Creta y la propia Atlántida) implicó un trabajo descomunal para los diseñadores gráficos de LucasArts. "Nuestros artistas, sobre todo Bill Eaken, tenían un don especial para captar el estilo "Mediterráneo"; un poco de esto, un poco de aquello, y conseguían lo que querían. Cnosos y la Grecia micénica fueron la inspiración principal, pero también se usaron diseños mayas". El director artístico, Bill Eaken, se ocupó de la portada del juego, inspirada en los diseños del artista cinematográfico Drew Struzan.

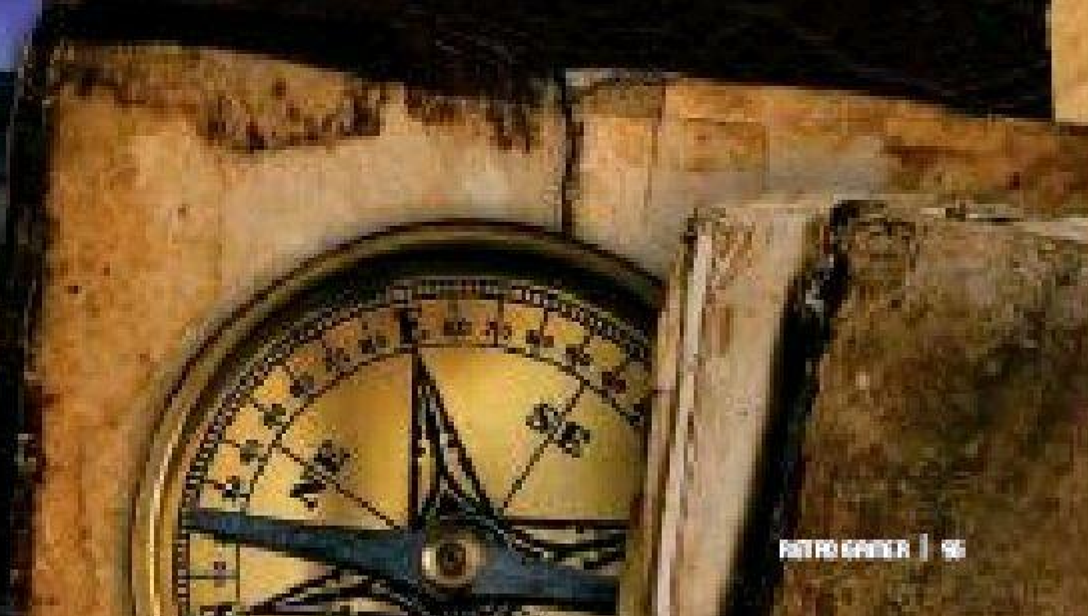
> "FATE OF ATLANTIS RESUCITÓ EL TEMA DE LA MORTALIDAD DE INDY PARA QUE LA TENSIÓN DEL JUEGO FUESE PALPABLE, SIGUIENDO EL ESPÍRITU DE LA SAGA CINEMATOGRÁFICA"

Desde un punto de vista artístico, el juego se convirtió en el último de su clase. "Aún estoy enfadado porque tuvimos que hacerlo todo en el ordenador, con bocetos preliminares en papel, claro", reconoce Hal. "La compañía estaba a punto de comprar escáneres nuevos por valor de 5.000 dólares, una cantidad importante entonces, pero esperó porque quería conseguir el mejor trato y, cuando llegó el material, ya fue demasiado tarde para mi proyecto. *«Fate of Atlantis»* fue el último juego de LucasArts para PC dibujado píxel a píxel". El proyecto fue enorme, incluso para los estándares actuales; el juego tiene unos 120 escenarios, y es una de las aventuras más grandes de LucasArts. Destacan el paisaje de Cnosos, que ocupaba varias pantallas, donde Indy debe



[illegible]





ASÍ SE HIZO...

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



» Había que superar este rompecabezas en varios puntos del juego.

"DURANTE SU DESARROLLO, EL JUEGO HABÍA LOGRADO CREAR CIERTA EXPECTACIÓN ENTRE LOS FANS Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN, SOBRE TODO PORQUE NO HABÍA PASADO MUCHO TIEMPO DESDE EL ESTRENO DE LA ÚLTIMA CRUZADA"

encontrar la entrada a un laberinto con la ayuda de un sextante; la excavación arqueológica en el Sáhara; el submarino nazi; y la ciudad perdida al final de la aventura.

También fue el primer título de LucasArts en incluir animaciones rotoscópicas de los personajes. "Cogimos una cámara de vídeo y grabamos a Steve Purcell (el creador de *«Sam & Max»*) caminando y utilizando el látigo como si fuese Indy, y luego a la jefa de animación, Collette Michaud (la actual esposa de Steve) para que hiciera lo mismo con Sophia", explica Hal. "Luego proyectamos los fotogramas en pantalla, y Collete dibujó los píxeles sobre ellos. Un poco tosco, pero efectivo".

El papel de Hal como jefe del proyecto se expandió para incluir la supervisión de todos los apartados, incluyendo guión, diseño y dirección artística. De hecho, el único aspecto en el que no se involucró fue en la grabación de las voces para la versión en CD-ROM. "Cuando el juego se convirtió en el primer título de la compañía con voces reales yo ya estaba trabajando en otro proyecto y no participé en la grabación. Las voces eran muy buenas, pero algunas actuaciones me dejaron frío, sobre todo la actitud burlona de los villanos".

Durante su desarrollo, el juego había logrado crear cierta expectación entre los fans y los medios, sobre todo porque no había pasado mucho tiempo desde el estreno de *"La Última Cruzada"*. Pero, ya que se trataba de una historia original, ¿se sentía Hal preocupado por tener que superar la popularidad de *«Last Crusade»* (la aventura gráfica) o competir con el *«Monkey Island»* de Ron Gilbert? "Quería igualar el éxito de *«Last Crusade»*, admite. "No estaba preocupado por *«Monkey Island»*, ya que aún estaba en producción, y era más una comedia que un melodrama. Al final, *«Fate of Atlantis»* los superó a todos. Fue la primera aventura de LucasArts en 256 colores, algunos movimientos se realizaron en cuasi-3D y usaba voces digitalizadas". Se vendieron un millón de unidades y es uno de los juegos más rentables y de mayor éxito de LucasArts.

INDIANA JONES y la ODISEA INFORMÁTICA

Una selección de los juegos basados en el "Tomb Raider" original



RAIDERS OF THE LOST ARK (1982) Atari 2600

La versión de Howard Warshaw sobre la primera película de Indy puede parecer ridícula hoy, pero en su momento fue uno de los primeros juegos basados en una licencia de éxito. Para Howard, *«Raiders»* tiene ventajas e inconvenientes. Impresionó tanto a Steven Spielberg que le encargó realizar un juego basado en *«ET»*, y el resto, por desgracia para Atari, es historia…



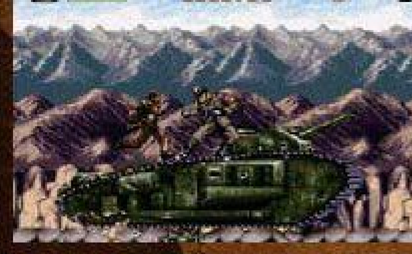
INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM (1985) Recreativa

La primera y única recreativa de Atari basada en Indiana Jones es recordada por la recreación de la persecución de vagonetas de la película. El resto del juego sigue una mecánica plataformera sencilla, con Indy rescatando a los niños secuestrados, recuperando las piedras de Sankara y cruzando el puente para enfrentarse con el malvado Mola Ram.



INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA: LA AVENTURA GRÁFICA (1989) Varios

La primera aventura gráfica de LucasArts basada en Indiana Jones es el ejemplo perfecto de cómo aprovechar al máximo una licencia. Fue desarrollada al mismo tiempo que la película, e incluye escenas que no se pudieron ver en el cine, como la persecución en el zepelín. No es perfecto, pero es mejor que el juego de acción basado en la película…



INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES (1994) SNES

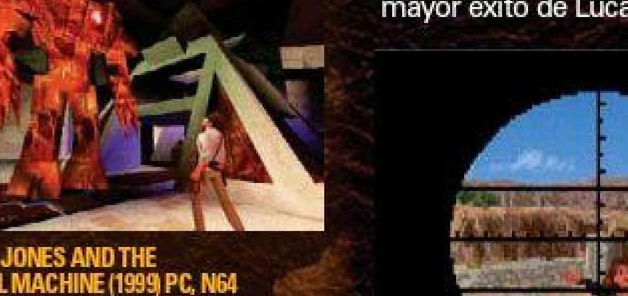
Factor 5 tuvo la difícil tarea de condensar la trilogía en un cartucho de SNES, y el resultado fue este espléndido juego, un título muy similar en estilo a la serie *«Super Star Wars»* y que contaba con 28 fases distintas. Aunque es una mezcla entre *«Pitfall II»* y la serie *«Castlevania»*, conserva parte de la atmósfera que define a las pelis de Indy.



INDIANA JONES AND THE IRON PHOENIX (proyecto cancelado)

Iba a ser la continuación de *«Fate of Atlantis»*, con Indy viajando a Sudamérica tras el fin de la Segunda Guerra Mundial para evitar que los nazis resucitaran al Führer. Hal explica que fue cancelado por LucasArts cuando se percató de que la trama podía herir la sensibilidad del pueblo alemán, uno de los grandes mercados de la compañía…



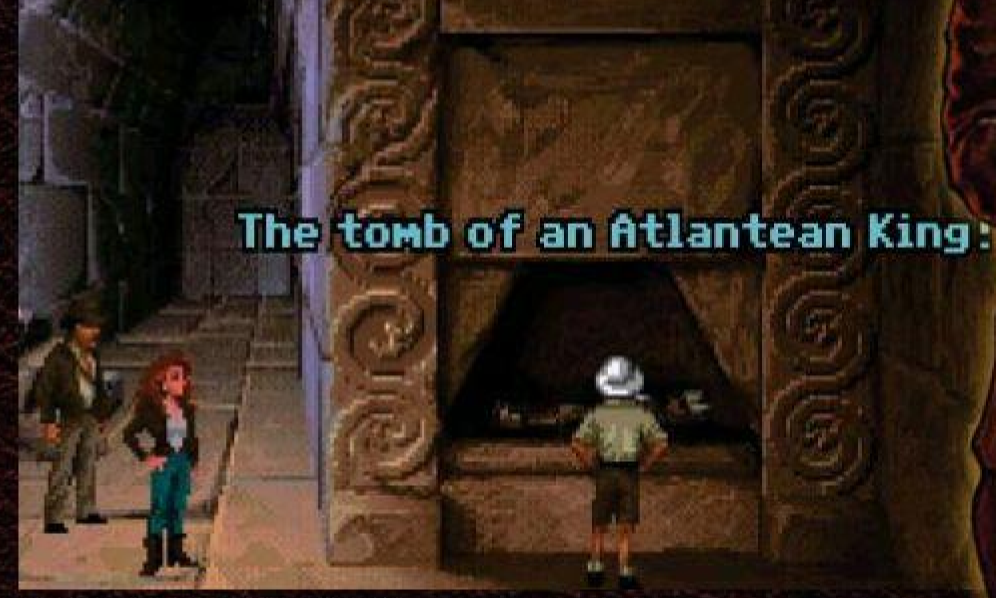


INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE (1999) PC, N64

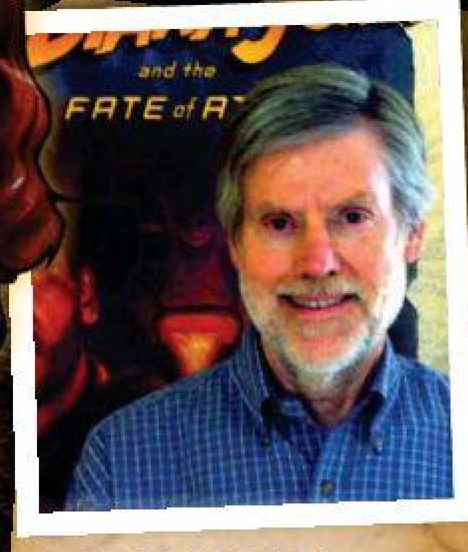
El último juego de Indiana Jones supervisado por Hal combinaba la fórmula de *«Tomb Raider»* con una fuente de inspiración original para crear una aventura en 3D. *«Infernal Machine»* estaba ambientada tras la guerra, e implicaba un enfrentamiento con agentes soviéticos y el regreso de Sophia Hapgood tras *«Fate of Atlantis»*.



» Así se ve a tu atractiva compañera a través de un sextante.



» Bueno, no es la Atlántida, pero por algo se empieza.



Le preguntamos si el producto final refleja la visión que tenía Hal cuando se embarcó en el proyecto, y si hubo alguna idea que se quedó en el tintero. "Pequeños detalles, pero nada importante", asegura Hal. "Cambiamos de editor cuando estaba a punto de lanzarse, así que tuve un par de meses más para pulir errores, una oportunidad que nunca he vuelto a tener". En lo que respecta al producto final, Hal aún siente un profundo respeto por *«Fate of Atlantis»*, a pesar de las imperfecciones obvias de un juego con más de quince años a sus espaldas. "Es doloroso ver los juegos que se hacen en la actualidad, porque el diseño artístico se ha vuelto demasiado sofisticado y detallado", admite. "El tema de las voces también ha dado un salto de gigante. Ahora veo aquel periodo de la industria igual que lo haría un cineasta con las películas mudas. Históricamente interesante, pero doloroso. Por otro lado, teniendo en cuenta las herramientas con las que trabajábamos, me siento muy orgulloso de ello". Le comentamos que la trama del juego sería un buen argumento para una película. "Me alegro de que penseis eso", responde Hal, "pero George y Steven nunca considerarían una historia que no fuese original".

El desarrollo de «Fate of Atlantis» llevó unos dos años. Tras terminar con el proyecto, Hal siguió trabajando en otros dos juegos de Indiana Jones (*«Indiana Jones and his Desktop Adventures»* e *«Indiana Jones and the Infernal Machine»*), y del título de acción para SNES *«Big Sky Trooper»*, antes de marcharse en 2003 para fundar su propia compañía, Finite Arts. En 2007 se anunció que Hal formaría equipo una vez más con su ex compañero de LucasArts Noah Falstein con el fin de producir una nueva aventura gráfica para la compañía alemana Anaconda Games. El nuevo juego, *«Mata Hari»*, se basaría en las hazañas de la famosa espía.

"Mata Hari fue una bailarina holandesa que se hizo muy popular debido a sus bailes exóticos en los años anteriores a la Primera Guerra Mundial", afirma Hal. "Se convirtió en espía, pero fue condenada y ejecutada por los franceses. El juego mostraba a Mata Hari como una espía cuyas misiones nunca salieron a la luz. Ofrecimos la posibilidad de cambiar la Historia".

LA AVENTURA DE ESCRIBIR UN GUIÓN

Tantos años en la industria del cine y los videojuegos han permitido a Hal Barwood obtener una perspectiva única de las complejidades creativas, que ha compartido con nosotros. "Las películas condensan dramatismo en un corto lapso", explica. "Semanas o años se comprimen en dos horas. Un guionista debe eliminar todo lo que sobra. Los juegos son como las novelas rusas: tienes que escribir mucho más diálogo de lo normal. Si en una película no entiendo cómo Jones se escabulle de un apuro, no pasa nada. Pero, en un juego, si no entiendo una parte de la historia es probable que me salte algo importante. Los jugadores son nuestras "estrellas de cine".

"Rodar una película puede compararse a un paseo en diligencia por el Salvaje Oeste", continúa Hal. "Al principio, esperas que sea agradable, pero luego quieres llegar a tu destino cuanto antes. Ocurre igual en el diseño de videojuegos, pero multiplicado por diez. Al menos durante la filmación de una película, estás en compañía de expertos. Los juegos eran, y son, una forma de expresión inmadura. La frustración es la emoción principal. Pero también están las variaciones. Las conversaciones pueden llevar a resultados distintos. Escribir para un videojuego es diferente que para el cine, y se convierte en un trabajo de locos".


» Las Azores: otro país, otro chalado…





Todo sobre... 194X

NUESTRO REDACTOR MÁS VETERANO HACE TIEMPO QUE OLVIDÓ SU AÑO DE NACIMIENTO, ASÍ QUE LE ENVIAMOS A INVESTIGAR ESTA CLÁSICA SAGA DE CAPCOM PARA VER SI LAS FECHAS LE HACEN RECORDAR...

Si has jugado a algún *«Burnout»*, te habrás dado cuenta de que vivimos en una época de gratificación inmediata. Los juegos modernos colman a los jugadores de recompensas por poco más que enchufar la consola e iniciar una partida, y la simple idea de retrasar el progreso del jugador en la historia –por no hablar ya de interrumpirlo con algún nivel difícil o un jefe final duro de pelar– es cada vez más raro. Esta sección es una manera de homenajear a esos juegos que lo único que regalan es hostilidad, intimidación y sufrimiento... Como hacía *«Burnout»* antes de perder la chispa y considerar como su audiencia a los niños de nueve años más patosos.

La serie *«194X»* de Capcom, shoot'em ups de scroll vertical ambientados en la Segunda Guerra Mundial, comenzó con uno de los arcades más minimalistas desde la aparición de las pantallas a color; y aunque la saga ha evolucionado en términos técnicos y la mecánica se ha vuelto más sofisticada, sus valores fundamentales no han cambiado un ápice; y son tan inflexibles que a veces el juego parece estar diseñado por espartanos: austeridad y forja del carácter (si por "carácter" nos referimos al enorme callo que te acaba saliendo en el dedo de tanto disparar).

Teníamos pensado comenzar con una introducción que hiciese referencia a aquel pasaje de la profética "1984" de Orwell, donde el protagonista –ALERTA SPOILER– es torturado en un siniestro calabozo por un miembro de la Policía del Pensamiento... hasta que nos dimos cuenta de que no recordábamos cómo terminaba el capítulo. Pero creemos que este esbozo es suficiente para que te hagas una idea de la sensación a la que uno se enfrenta cada vez que osa adentrarse en este peliagudo juego...

1984 EL ORIGEN
1942 (ARCADE)

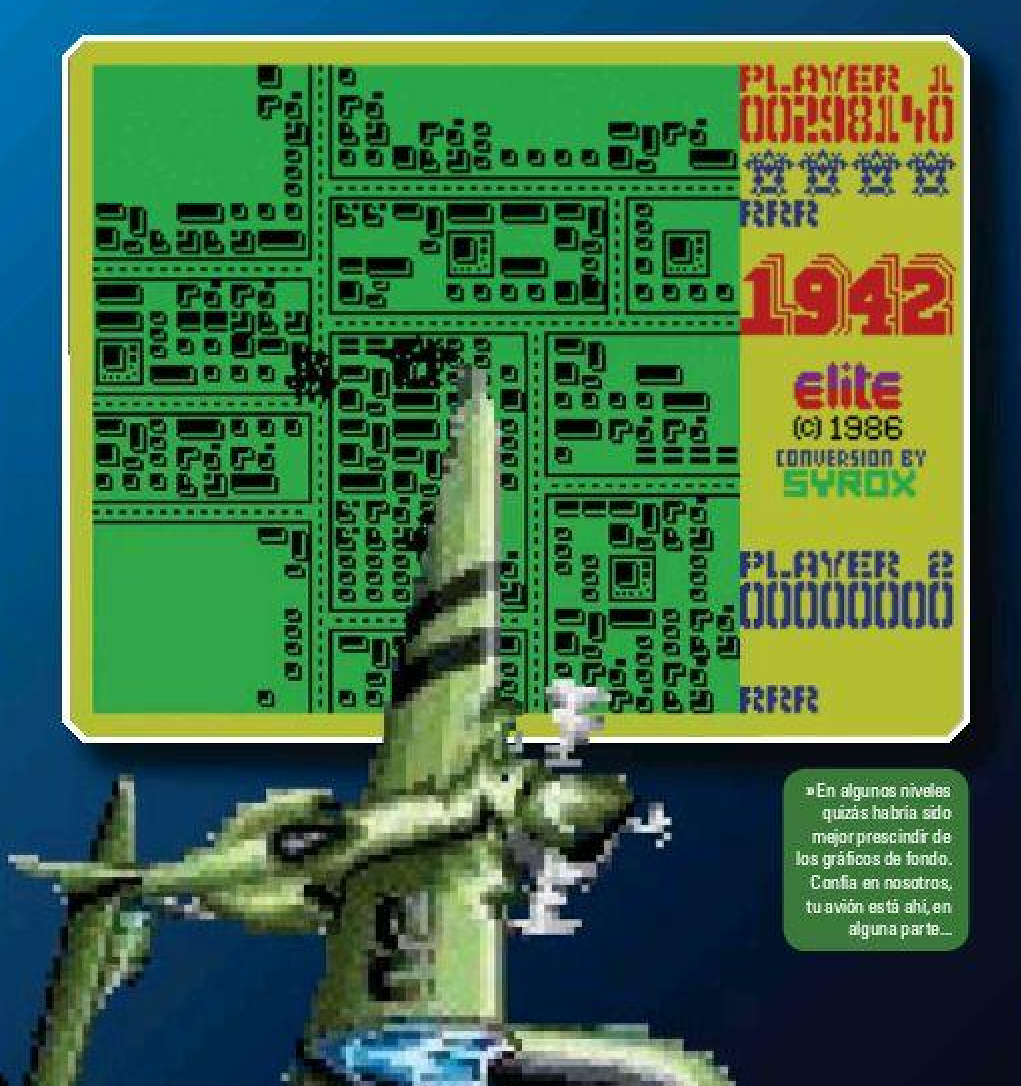
La enorme y duradera popularidad de *«1942»* es un misterio, ya que el juego no obedece a ninguna de las habituales normas de aceptación general. No hay recompensas masivas de "power ups", ni bonitos escenarios –la mayor parte del juego transcurre con un mar azulón como fondo; y cuando vuelas sobre tierra los paisajes son feos y monótonos–, y prácticamente ninguna variación en cuanto a los enemigos o sus ataques en oleadas. Terminado el primer nivel, puede decirse que ya has visto casi todo el juego. Es brutal e implacablemente hostil –la menor pérdida de concentración y estás muerto, y todas tus mejoras laboriosamente acumuladas perdidas en un suspiro– y su sonido no es más agradable que el de alguien frotando frenéticamente un periquito desnutrido contra un rallador. Incluso tu segundo recurso ofensivo más importante (los "loops") es el movimiento de emergencia con menos utilidad desde el "hiperespacio" de *«Asteroids»* y *«Defender»*, que te mataba aleatoriamente una de cada cinco veces que lo utilizabas, solía ponerte en tantas o más dificultades que en las que estabas y sólo podías usarlo tres veces.

Pero es justo este aire tan espartano lo que parece otorgarle tanto encanto. Es una dura prueba tanto de resistencia como de coordinación, y si has caído en la tentación de las recreativas más superfluas y llamativas, unas partidas de *«1942»* te dejarán la sensación de haber limpiado tu alma con una honesta y masoquista penitencia. Un gran desafío.

JUÉGALO AHORA EN: Además de las conversiones de la época y, por supuesto, la versión MAME, *«1942»* ha estado bien servido en adaptaciones modernas, desde la versión GBA y la recopilación *«Capcom Generations»* de PSOne hasta las revisiones para PS2, Xbox y PSP.

» No muchos llegaron tan lejos en *«1942»* como para ver los escenarios más espectaculares, así que aquí hay uno... Vale, no es un Picasso, pero no es el mar...





» En algunos niveles quizás habría sido mejor prescindir de los gráficos de fondo. Confía en nosotros, tu avión está ahí, en alguna parte...

1986 PRIMERA VERSIÓN DOMÉSTICA
1942 (SPECTRUM)

«1942» fue sucesivamente convertido a la mayoría de los formatos domésticos más populares de la época, pero la versión de Speccy, publicada por Elite, merece una mención aparte por tratarse de un trabajo verdaderamente destacable. Cogieron un juego ya de por sí austero e implacable hasta el absurdo y tensaron aún más las cuerdas para alcanzar casi un nivel Zen en cuanto a exigencia y minimalismo.

Para los que encontraban muy sencillo el original, el *«1942»* de Spectrum comienza reduciendo el espacio de maniobra del jugador. Mientras en el arcade tu avión de combate ocupa aproximadamente una novena parte de la anchura disponible de pantalla, en el Speccy es una sexta parte, lo que inevitablemente provoca que resulte mucho más difícil (ver recuadro "El sueño imposible"). Con la crueldad del que golpea a un rival ya noqueado, el desarrollador Syrox también decidió que los "power-ups" se perdiesen a la finalización de cada nivel –la versión arcade los mantenía hasta que murieses– y eliminó las rondas de bonus, que suponían el único respiro en la recreativa.

Este puritanismo también se extiende a la estética, más allá de las limitaciones naturales que imponía el hardware de Spectrum. Aunque *«1942»* fue probablemente el único arcade cuyo sonido el Speccy original de 48 KB fue capaz de reproducir con fidelidad, la versión de Elite eliminó los efectos sonoros casi en su totalidad, dejando nada más que el "plut" de cuando disparabas y una ráfaga de chirridos cuando morías. Y más impresionante aún es que, en algunos niveles, hiciese también lo mismo con los gráficos: en algunos escenarios que trascurren sobre el agua (por ejemplo, el cuarto nivel, o "29", como el juego lo llama), «no muestra más que ocasionales píxeles de espuma de olas para referenciar tu movimiento de avance, con todo el nivel representado como un solo bloque estático de color cian.

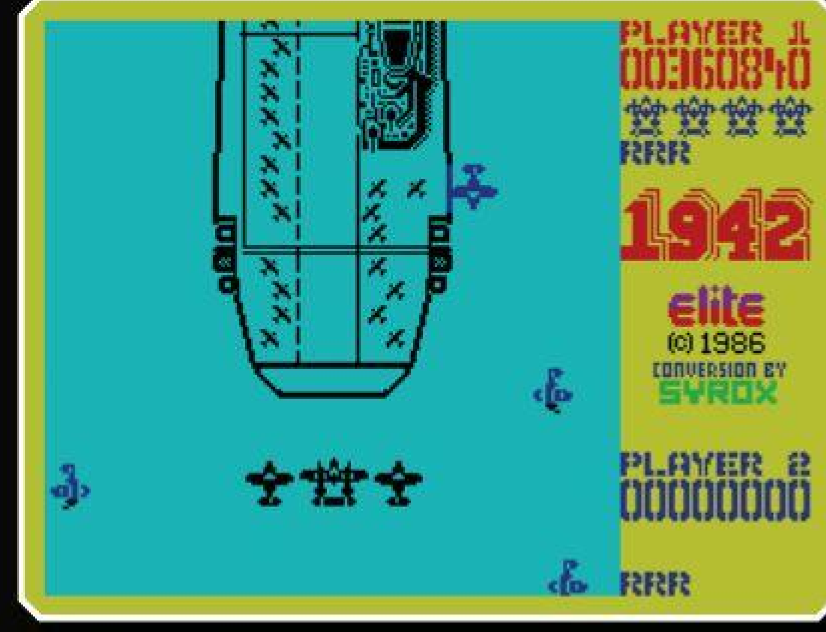
JUÉGALO AHORA EN: La versión para Spectrum de *«1942»* puede ser jugada en *«EmuZWin»*, el mejor emulador gratuito de Speccy.

Todo sobre...

194X

EL SUEÑO IMPOSIBLE

¿Te apetece un buen desafío? Pues aquí tienes una tarea que debería mantenerte ocupado buena parte del día. El reducido espacio de pantalla de «1942» para Speccy, al tiempo que te complica esquivar enemigos, hace que aferrarte a tus aviones escolta durante más de un par de segundos resulte casi imposible. Tu misión es intentar alcanzar el final de cualquier fase con uno intacto; incluso te damos el "poke" 50819,195 para que tu avión sea invulnerable y puedas usarlo como escudo. Si estás listo, el primero que nos envíe una prueba –un archivo de replay o partida guardada, no una captura de pantalla trucada– de que ha conseguido mantener con vida hasta el final de un nivel a sus dos aviones, se ganará nuestro eterno respeto.



» Esto realmente nunca sucede...

1987 MÁS GUERRA EN LA RECREATIVA
1943: THE BATTLE OF MIDWAY (ARCADE)

Cosa inusual en una continuación, *«1943»* es en casi todo totalmente opuesto a su predecesor. Grandes gráficos, jefes "finales", atronadoras y brillantes mejoras (literalmente), más variedad –enfrentamientos con barcos y aviones de combate y constantes nuevas oleadas de enemigos, incluso aunque las 16 fases son básicamente la misma, repetida una y otra vez–, un diseño amistoso e indulgente –el sistema de barra de vida te permite absorber un montón de impactos sin perder ninguno de tus "power-ups", y las recargas de energía nunca estan muy lejos–, y una imponente música marcial que convierten al juego en algo exuberante, muy lejos del inflexible y severo examen propuesto por *«1942»*. Quién lo hubiese imaginado.

Sin embargo, lo que mucha gente no entiende sobre *«1943»* es lo inusual y poco convencional que resulta como "shooter". Así, a bote pronto, es difícil encontrar otro juego de este tipo con una parecida mecánica en lo referido a tu integridad física: dispones de un escudo que constantemente se agota te estén disparando o no, y un solo impacto a tu nave desprotegida basta para poner fin a la partida. Mientras *«1942»* se basa en la precisión a la hora de evitar el peligro, su continuación te sitúa bajo un enjambre de enemigos y disparos que apenas tienes capacidad de esquivar, pero al tiempo te suministra multitud de recargas de vida para compensarlo.

Quizás comprensiblemente, dadas las circunstancias, *«1943»* es un como un jovenzuelo alocado y confuso: las mejoras se agotan independientemente de que las uses o no, los ataques secundarios te salvan de chocar contra enemigos o proyectiles pero agotan tu energía de igual manera que si lo hubieras hecho, las armas especiales se encasquillan inexplicablemente frente a determinados enemigos o incluso te ponen a hacer "loops", conseguir dos naves de apoyo duplica tu potencia de fuego en vez de triplicarla, te atacan más enemigos por la espalda que frontalmente –y eso que careces de armas para repeler el fuego trasero–, la mejora "Auto" no autodispara pero la "Shell" sí lo hace… Francamente, hay tantas cosas raras en *«1943»* que nos falta espacio para incluirlas todas.

JUÉGALO AHORA EN: «*Capcom Classics Collection*» (Xbox, PS2). Las versiones domésticas originales de *«1943»* merecen un comentario aparte...



» Si dejas de disparar unos diez segundos en las últimas fases de *«1943»*, acabarás viendo una pantalla así. Y después morirás rápidamente.

LA GUERRA EN CASA

«1943» dispuso de un gran número de versiones domésticas, acaparando casi todos los formatos populares de la época con un grado de éxito radicalmente desigual. En lo más alto se encontraba la espléndida versión para Amstrad CPC, que hizo un excelente trabajo conservando el espíritu del arcade a pesar de alterar algunos fundamentos del juego: como en *«1942»*, los "power-ups" duraban hasta que te alcanzaba un impacto en vez de agotarse por tiempo; y si hay bombas relámpago todavía no las hemos encontrado. La versión de Spectrum también fue un trabajo bastante apreciable, aunque con una extrañísima paleta de colores blanquiazul que hacía bastante difícil distinguir los disparos enemigos y otras muchas cosas.

Las versiones para Amiga y ST causaron una gran polémica, siendo publicitadas con unas capturas de pantalla engañosas que mostraban gráficos muy superiores a los auténticos y alardeando de cosas como un modo para dos jugadores que nunca existió. Y todo para ocultar un par de conversiones deplorables. A la cola del pelotón, sin embargo, estaba la versión para Commodore 64, un juego pésimo que no tenía parecido alguno con el arcade y que parecía casi más una disculpa por la diabólica conversión previa de *«1942»* para el ordenador.









» Arriba: *«1943»* (completo con modo de dos jugadores) para Amiga y ST, tal y como se anunció junto a las palabras "Pantallas de la versión para Atari ST". » Abajo: *«1943»* para Amiga y ST, tal y como era realmente.

La más extraña de todas fue la versión para NES, un juego radicalmente diferente que incluía un 50% más de niveles (24 en vez de 16) y en el cual podías distribuir intermitentemente puntos para recursos con el fin de mejorar tu avión con varios atributos defensivos y ofensivos: por ejemplo, no podías acceder a algunas de las armas más flamantes hasta no haber reunido puntos suficientes para el "Special Weapon Power" (aunque, en compensación, estabas equipado desde el principio con un rayo láser de carga tipo *«R-Type»*). Menos frenético que el arcade, es un juego muy disfrutable y las contraseñas te permiten acceder a todos los niveles extra.

1987 ¿ACTO DE CONTRICIÓN NIPONA?
1943 KAI (ARCADE)

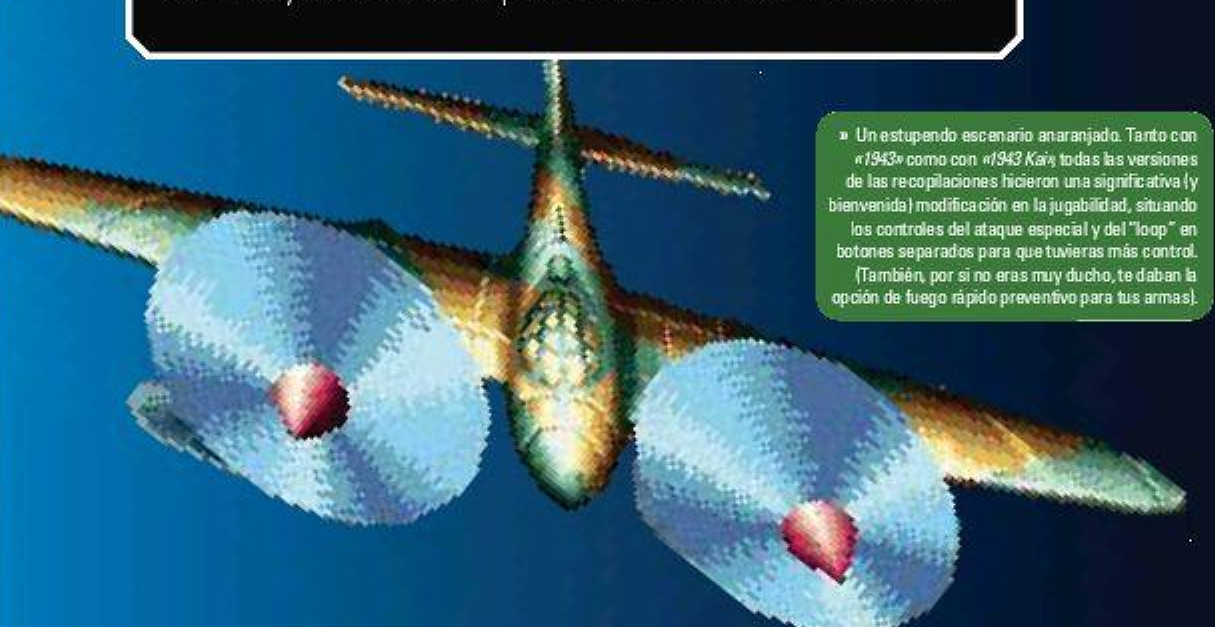
«1943 Kai» tiene una premisa bastante singular. En primer lugar, resulta bastante extraño que Capcom, una compañía japonesa, hiciera un juego centrado en la derrota real de los japoneses en Midway. Al fin y al cabo, no encontramos muchos desarrolladores alemanes haciendo "shooters" en primera persona sobre la Segunda Guerra Mundial en la que juegues con el Ejército Rojo. Pero b ueno, si en la economía global es donde está la pasta...

Sin embargo, lo que incluso resulta más sorprendente es que se hiciera después un "remix" del juego con gráficos reelaborados para asemejarse más a las aeronaves japonesas de la época, las cuales tienes que abatir en un número todavía mayor si quieres llegar a la pantalla final. Un final en el que ondea la bandera de barras y estrellas con el himno estadounidense mientras leemos, en inglés, cómo los heroicos yanquis les dieron una buena tunda a los nipones… y luego un cartel de "sólo a la venta en Japón". Tal vez sea algún tipo de acto nacional de contrición por Pearl Harbor o algo así.

Sea como fuere, *«Kai»* es una especie de destilación súper intensa de *«1943»*, con nuevos gráficos, nueva música, nueva puntuación y, lo más apreciable, una nueva paleta de colores –en particular, los niveles de "puesta de sol" en los que el mar y las nubes se tiñen de rojo anaranjado–, y con toda la acción comprimida en sólo 10 fases en vez de las 16 de su pariente. Para ayudarte a hacer frente a las fuerzas enemigas, tu armamento se ve algo reforzado. Dispones de un arma totalmente nueva, un láser doble, mejorable mediante un nivel adicional, más una poderosa versión de la inservible "Shot Gun" del otro juego. Las mejoras "Auto" y "Three-Way" han sido fusionadas en una, lo que alivia un poco la hinchazón de tu dedo; y tus aviones escolta, que en *«1943»* no aparecen hasta bien avanzado el juego y de manera esporádica, pueden ser captados para la causa con cualquier "power-up" (el contenido de todos los iconos de mejora es cambiable mediante disparos).

Se trata una interpretación más coherente y resumida del juego original, así como menos aleatoria en cuanto a iteración. Puede decirse que es la mejor entrega de la saga, y es una lástima que no saliese en el mercado occidental.

JUÉGALO AHORA EN: La única versión doméstica de la época de «1943 Kai» fue una muy buena para PC Engine. Eso sí, es un poco fácil, ya que un "bug" impide que tus armas especiales se agoten. Funciona genial en el emulador *«MagicEngine»*, aunque también puedes jugarlo en *«Capcom Generations»* de PSOne, *«Capcom Classics Collection»* para PS2 y Xbox, y *«Capcom Classics Reloaded»* para PSP.



» Un estupendo escenario anaranjado. Tanto con *«1943»* como con *«1943 Kai»*, todas las versiones de las recopilaciones hicieron una significativa (y bienvenida) modificación en la jugabilidad, situando los controles del ataque especial y del "loop" en botones separados para que tuvieras más control. (También, por si no eras muy ducho, te daban la opción de fuego rápido preventivo para tus armas).



Todo sobre...

194X



» Si se llama *«Counter Attack»*, ¿se trata de una misión japonesa de venganza contra USA? Y si es así, ¿cómo es que está ambientado previamente a los anteriores juegos? ¿Qué está pasando?

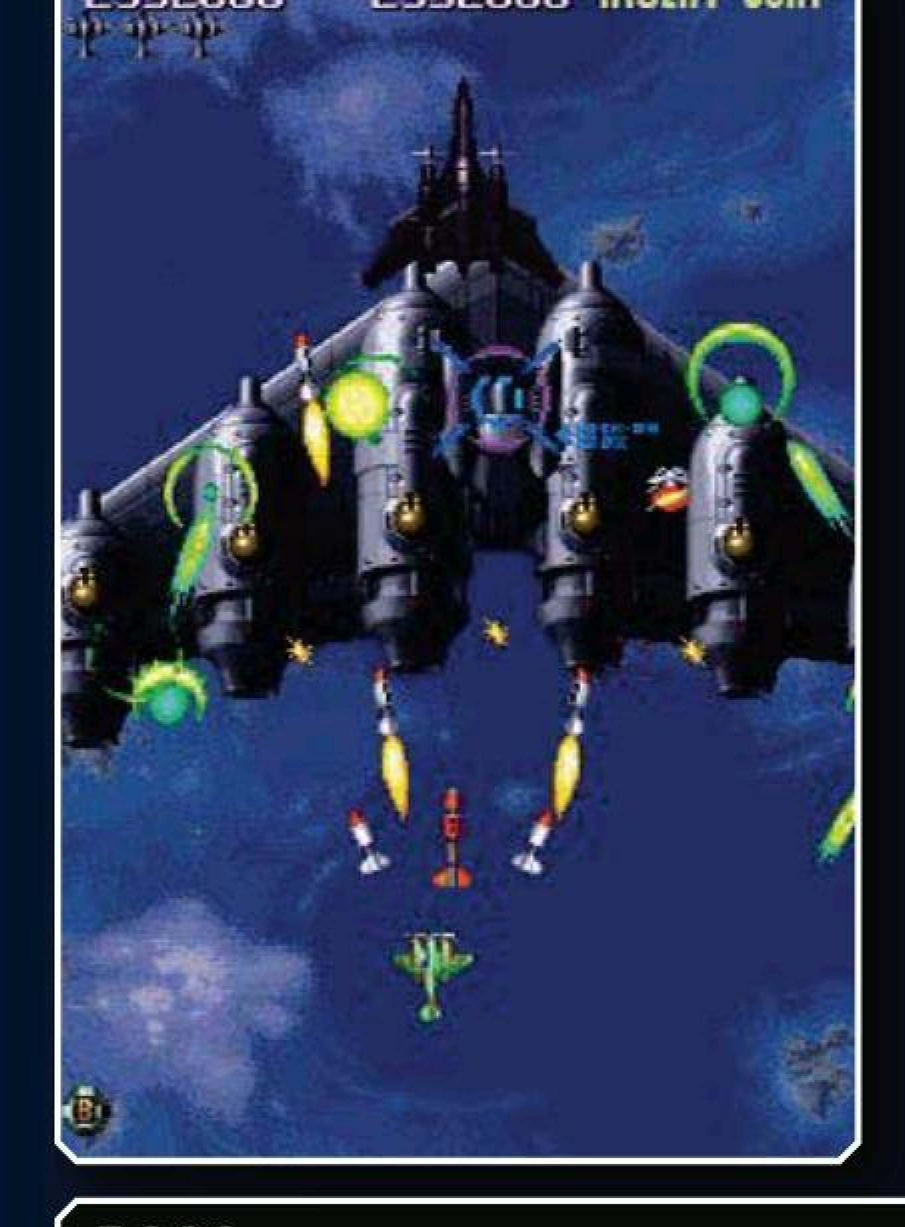
1990 DE MÁS A MENOS
1941: COUNTER ATTACK

Si somos justos con Capcom, algo de lo que no podemos acusarles en la serie *«194X»* es de limitarse a producir juegos clónicos. De hecho, la saga parece ser más una especie de banco de pruebas experimental para tantear nuevas ideas trasladables a otros juegos de la compañía. Y es que, ciertamente, es difícil imaginar un juego que tenga menos que ver con *«1942»* y *«1943»* que este *«1941»*. Los 32 niveles del primer juego y los 16 de la continuación se ven ahora reducidos a tan sólo seis, existiendo también una especie de término medio entre el sistema de vidas del primer juego y la barra de energía de su continuación. En cuanto a los "power-ups", ahora se van alternando por sí mismos en vez que darle al jugador la posibilidad cambiarlos mediante disparos, convirtiendo el asunto de las mejoras en un desafío de reflejos tipo *«Raiden»*. Y también disfrutas ahora de un disparo secundario de carga que ni se agota ni consume energía.

Sin embargo, lo más radical en cuanto a la evolución del diseño es la introducción de scroll tanto horizontal como vertical, lo que añade a la mecánica del juego un nuevo reto de sorteo de obstáculos al estilo *«Gradius»* (no es lo único que *«1941: Counter Attack»* toma de *«Gradius»*: aparte de los tradicionales aviones de apoyo, algunos niveles te dan la opción de que algunos cazas te vigilen la retaguardia mientras avanzas). Tu avión de combate se desplaza a través de los cañones de los ríos, grandes fábricas y bases subterráneas, bajo un peligro constante de ser aplastado contra las paredes o acantilados, y los enemigos acechan a escondidas tras estos obstáculos que les sirven de protección de tus disparos frontales.

Pero *«1941»* no es especialmente jugable. No está bien equilibrado. Incluso con todo el mejor armamento a tu servicio, no das abasto para repeler a todas las fuerzas que se abalanzan sobre ti, y al igual o más que en *«1943»*, eres víctima de numerosos ataques desde direcciones fuera del alcance de tus disparos. Sufres un constante asedio por la espalda y los laterales, pero en ningún momento del juego dispones de armas que disparen en esas direcciones –a menos que cuentes el "loop", que aquí funciona como una suerte de bomba inteligente y consume uno de tus cuatro bloques de energía–, y el juego acaba convirtiéndose en una continúa y desalentadora lucha contra esta evidente injusticia. A mitad de camino, cuando empiezan a sucederse las batallas contra los jefes, necesitas ser extraordinariamente tenaz para molestarte en continuar, ya que la recompensa por todo este sufrimiento es exigua.

JUÉGALO AHORA EN: De nuevo, PC Engine –más específicamente, SuperGrafx– fue el único formato casero con un *«1941»*, y era excelente. Ahora también puedes encontrarlo en *«Capcom Classics Collection Vol 2»* para Xbox y PS2 o *«Capcom Classics Collection Reloaded»* de PSP.



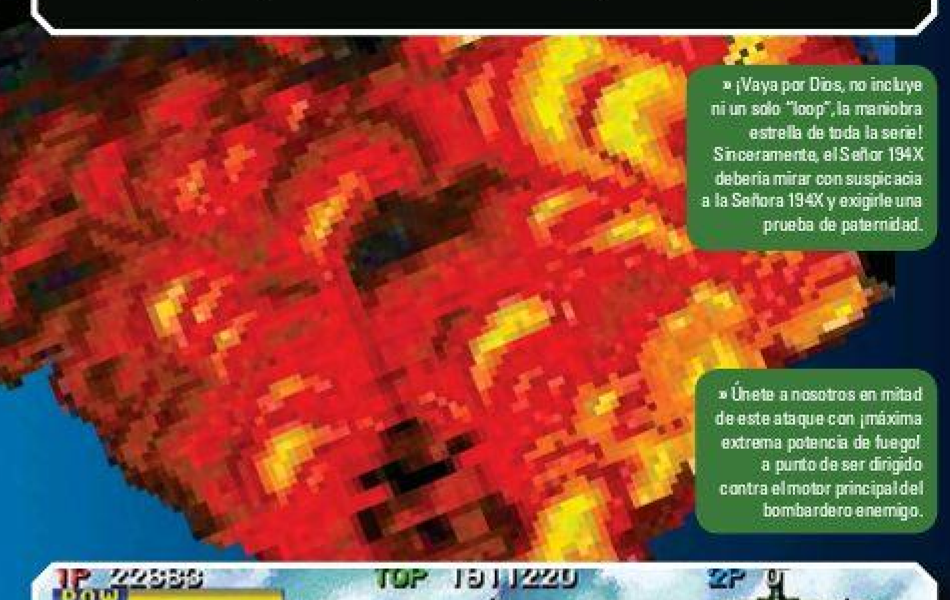
1996 EL PARIENTE "RARITO"
19XX: THE WAR AGAINST DESTINY

«19XX» es el primo raro de las reuniones de la familia *«194X»*, y no precisamente por la ausencia de un "4" en su título. Es el único que no está ambientado en el período de la Segunda Guerra Mundial y que no transcurre en las Islas del Pacífico, cambiando su emplazamiento a las selvas tropicales, el helado Ártico y otros escenarios. Simplemente, no encaja con el resto de la serie. De hecho, debido a su trepidante acción, grandes gráficos, lluvia de medallas y complicado sistema de armas, se sentiría mucho más cómodo como parte de la saga *«Raiden Fighters»*, que hizo su debut ese mismo año y a la cual *«19XX»* se asemeja mucho más en cuanto a carácter.

Como estaba de moda en el momento, dispones de una selección de aeronaves a elegir de diferentes capacidades. Sin embargo, en *«19XX»* está elección carece casi totalmente de sentido, ya que los tres tipos de naves pueden usar las mismas armas y lo único que difiere es un marginal grado de efectividad (si es que se puede medir la efectividad de tu armamento en mitad de tal caos). El juego cuenta con algunas secuencias un tanto absurdas en las que se mezclan torpemente las perspectivas: un combate contra un jefe donde pareces volar verticalmente hacia atrás por una cascada mientras un helicóptero de combate, que parece flotar sobre el eje Z con su morro apuntando hacia abajo, te arroja tanques en paracaídas que presumiblemente aterrizan sobre un río. Además de esto, la música militar de los juegos previos ha sido reemplazada por una terrible, ostentosa, noña y pastosa música jazz-rock a cuyos responsables acabas odiando más que a tus propios enemigos.

Dentro de sus hermanos nominales, *«1941»* es con quien tiene más en común –con unos claramente similares aspecto y gama de colores, así como con un igualmente pobre equilibrio en cuanto a potencia de fuego–, pero ni temática ni cualitativamente lleva su misma sangre, siendo incluso bastante peor que su inmediato predecesor. Es uno de los peores "shooters" de Capcom desde aquellos olvidables días de *«Vulgus»* y *«Exed Exes»*, y no se merece ni una sola línea más.

JUÉGALO AHORA EN: No existen conversiones de *«19XX»*, lo que ya de por sí resulta significativo. Por algo será que no fue incluido en ninguna de las numerosas y completas colecciones retro de Capcom.



» ¡Vaya por Dios, no incluye ni un solo "loop", la maniobra estrella de toda la serie! Sinceramente, el Señor 194X debería mirar con suspicacia a la Señora 194X y exigirle una prueba de paternidad.

» Únete a nosotros en mitad de este ataque con ¡máxima extrema potencia de fuego! a punto de ser dirigido contra el motor principal del bombardero enemigo.



2000 UNA NUEVA PERSPECTIVA
1944: THE LOOP MASTER

Tras el rendimiento decreciente de las últimas entregas, Capcom se replanteó un poco las cosas en el año 2000 y decidió conducir la serie por nuevos derroteros. Tomando como ejemplo éxitos de la compañía como *«Giga Wing»* de 1999 y, al año siguiente, *«Mars Matrix»*, *«1944»* sustituyó la orientación vertical de los anteriores juegos por una horizontal, liberando así a los jugadores de las claustrofóbicas pantallas de *«1941»* y *«19XX»* y permitiéndoles de nuevo cierto margen de maniobra.

Aparte de eso, este título es algo así como una vuelta al enfoque original, con el avión clásico Lightning y un solo tipo de disparo principal, además de una bomba inteligente y una espléndida fusión que aúna el "looping" con el ataque de carga: manteniendo pulsado el disparo se acumula una barra hasta que ejecutas un elevado "loop" en el cielo para después caer a plomo sobre el enemigo machacándoles con fuego concentrado y devastador (puedes cargar parcialmente la barra durante los momentos más relajados). Además, cuando no dispones de bombas, puedes sustituirlas enviando a tus aviones escolta a una explosiva misión kamikaze.

Mucho menos complicada que cualquier otra de las entregas de la serie, *«The Loop Master»* combina los valores del original *«1942»* con el estilo del casualmente llamado *«Strikers 1945»*. Transcurre a lo largo de 15 niveles, vuelve al escenario de las Islas del Pacífico y culmina con un último jefe verdaderamente sorprendente. Y es mucho más largo que la mayoría de los "shoot'em ups" de aquellos años. El único pero que se le puede poner es la insensata y horripilante banda sonora soft-metal de la mayoría de las fases. Es difícil decidir cuál es mejor entre éste y *«1943 Kai»*, pero ambos juegan en primera división, pertenecen a la vieja escuela de "shooters" y deberían ser tu prioridad si le das un repaso a la saga. *«1946»*, un RPG basado en estadísticas en el que todos los pilotos han sido desmovilizados y tienen que readaptarse a la vida civil, será probablemente mucho más flojo… Es broma.

JUÉGALO AHORA EN: Como en el anterior, no hay versión doméstica de *«1944»*, así que los emuladores como MAME son tu única opción si no tienes espacio para una voluminosa recreativa. Y serías un tipo listo si te compraras de paso un joystick arcade, ya que el constante golpeteo del botón de fuego de *«1942»* vuelve aquí con nuevos bríos –*«1944»* no admite blandengues disparos rapiditos– y si usas un gamepad te puedes quedar sin pulgar.

Por qué debes JUGAR...

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

TIENE UNO DE LOS NOMBRES MÁS LARGOS DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO, GRÁFICOS INCREÍBLES Y UN GENIAL TOQUE A LO ROBOTRON. ¿POR QUÉ NADIE LO CONSIDERA UN CLÁSICO IMPRESCINDIBLE?



» La versión de recreativa de *«Escape...»* tiene unos geniales gráficos de estilo de dibujos animados



» A los fans de SAM Coupé les encantará saber que se hizo una gran versión de *«Escape...»*

Los arcades de correr y disparar pueden resultar más que divertidos, y a menudo requieren grandes reflejos y una coordinación de fábula. Y cuando te encuentras con uno de los buenos –como es el caso de *«Robotron: 2084»*, *«Gunstar Heroes»* o *«Metal Slug»*– también ofrecen una inyección de adrenalina que muy pocos géneros puede igualar. Aquí queremos redimir a uno de los más divertidos que pueden jugarse, una locura de Tengen llamada *«Escape from the Planet of the Robot Monsters»*.

Esencialmente es un homenaje a las películas de alienígenas y catástrofes atómicas de serie B de los años 60 y 70, y siempre estarás con una sonrisa en la boca mientras juegas con este título de Atari. De hecho, es ese humor taciturno lo que suma muchos puntos a la valoración total, y es que te reirás con ganas con las hilarantes rutinas de animación de Jake y Duke. Caminar por las paredes, quedarse colgados en el aire tras caer de una



» El homenaje a las películas de serie B a *«Escape...»* y su argumento un gran sentido del humor.

cornisa o ser absorbidos por las puertas de nivel "Port-O-Matic" es el día a día de estos intrépidos rescatadores y otorga a esta máquina recreativa un estilo único que muy pocos juegos de la época lograron igualar.

Pero no te confundas, porque pese su derroche de buen humor, *«Escape from the Planet of the Robot Monsters»* tiene un nivel de dificultad bastante alto, incluso por encima del que encontramos en sus versiones para formatos domésticos, y deberás hacer gala de unas habilidades casi sobrehumanas si



CRONOLOGÍA



BOSCONIAN
Versión: Recreativa
Fecha de lanzamiento: 1981



ROBOTRON: 2084
Versión: Recreativa
Fecha de lanzamiento: 1982



SMASH TV
Versión: Recreativa
Fecha de lanzamiento: 1990



ZONE 66
Versión: MS DOS
Fecha de lanzamiento: 1993

SUPER STARDUST
Versión: Amiga
Fecha de lanzamiento: 1994



MUTANT STORM RELOADED
Versión: Xbox Live Arcade
Fecha de lanzamiento: 2005



GEOMETRY WARS: GALAXIES
Versión: Wii
Fecha de lanzamiento: 2007

TODAS LAS VERSIONES

1. COMMODORE 64
Sorprendentemente, aunque la versión de C64 es la menos atractiva a nivel gráfico, es la más divertida, en parte porque no padece el engorroso control de las versiones de Spectrum y Amstrad. Como ocurre en el resto de versiones de 8 bit no hay tantos enemigos en pantalla, pero es más fácil de controlar.

2. AMSTRAD
Aunque es una versión muy plana, los gráficos se aproximan bastante al estilo de la recreativa y, sin duda, es la mejor versión de 8 bit a nivel visual, pero tampoco es nada del otro mundo porque los controles son lentos. Quizá vayan bien para juegos como «Knight Lore» o «Alien8», pero no es lo mejor aquí.

3. AMIGA
Por suerte, la versión para Amiga, como la de C64, utiliza el sistema de control tradicional para mover a Jake y Duke. Otro punto a favor de su jugabilidad es que la cantidad de enemigos es muy superior a las versiones de 8 bit. Y si a esto añadimos la excelencia de música y presentaciones ya tenemos un ganador.

4. SPECTRUM
Los gráficos monocromos y el mediocre sistema de control no le hacen ningún favor, pero es una versión muy fiel a la recreativa original, a pesar de que tiene menos niveles y desaparecen las áreas de carreras. La animación está conseguida aunque a veces falla el ritmo. Si tan sólo pasaran más cosas en pantalla…

5. ATARI ST
Hay escasas diferencias entre las versiones de Atari y Amiga. La acción en pantalla es ligeramente más frenética en Amiga, y la música también suena mejor, pero por lo demás ambas versiones son virtualmente idénticas. También tiene un estupendo sistema de control, así que apúntate su matrícula si te encanta tu ST.

6. DOS
No hay nada malo en los controles y mantiene el tono de humor, pero la limitada paleta de color y el sonido simplista hacen que la versión para MS-DOS se quede muy lejos de las versiones de 16 bit. También adolece del diseño esquelético de las versiones de 8 bit. Lo intenta, pero estamos ante una versión decepcionante.

no quieres acabar con los bolsillos rotos de tanto meter la mano para buscar monedas que echar en la máquina.

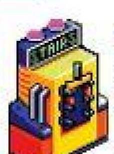
El entorno de juego está a medio camino entre *«Gauntlet»* y *«Robotron»*; serás constantemente asediado por una ingente cantidad de robots, todos confabulados para acabar con tu misión de rescate casi desde el comienzo. Como en *«Robotron: 2084»* tendrás que estar constantemente en movimiento porque si te quedas quieto mucho tiempo verás como aparece un androide que acabará con tu energía a base de disparos.

Por suerte, cuando destruyes hordas de robots aparece un cristal que recarga lentamente tu láser, sin olvidar que dispones de un reducido número de bombas que destruirán todo aquello que desafortunadamente se encuentre cerca de ti. Además, hay puzzles básicos como interruptores, cada nivel requiere que rescatemos un determinado número de humanos –y cuidado, que la palman al mínimo disparo– y más de una vez habrá que jugar en plan cooperativo, de forma que *«Escape from the Planet of the Robot Monsters»* se convierte en un crisol de lo mejor en videojuegos de acción y con el aliciente de una genial dosis satírica.

Lamentablemente, a pesar de recibir buenas valoraciones en las revistas especializadas, *«Escape…»* pasó desapercibido en sus versiones para formatos domésticos. Sin duda se debió a su engorroso sistema de control y a la ingente pérdida de sprites de algunas versiones, lo que reducía considerablemente la inyección de adrenalina que provocaba jugar en la máquina recreativa.

«Escape from the Planet of the Robot Monsters» no convencerá a todos, pero si le das una oportunidad descubrirás un torrente de acción mezclado con mucho humor.

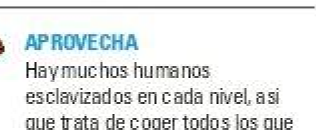
NO LES QUITES EL OJO DE ENCIMA



INTERRUPTORES
No podrás acceder a ciertos niveles cuando las escaleras están fuera de servicio, así que encuentra estos interruptores y conéctalos para avanzar.



TAQUILLAS
Si andas escaso de bombas o salud sólo tienes que activar una de estas. Aprovecha para cargártelas a todas y desparramar sus entrañas.



APROVECHA
Hay muchos humanos esclavizados en cada nivel, así que trata de coger todos los que puedas. Pero cuidado, cualquier disparo accidental los llevará con su creador.



PORT-O-MATIC
Este extraño artilugio te absorberá para luego escupirte al comienzo del siguiente nivel. Tendrás que destruir a un montón de robots para llegar hasta ellos.

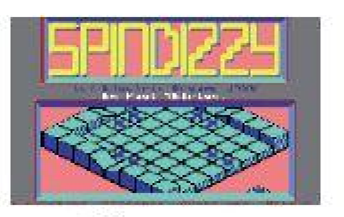
EN LA PROXIMA…

Resulta obvio que *«Robotron: 2084»* es uno de los más grandes juegos de disparos y explosiones jamás realizado. Siempre desafiante, y con unos gráficos que sólo los arcades primigenios tienen la fortuna de poseer. Es un juego fantástico que pondrá a prueba tus reflejos y coordinación como ningún otro. Aunque muchos no dudaréis en acudir al emulador MAME para gozar de la experiencia más auténtica, también hay una versión muy bien adaptada para Xbox Live Arcade. En su defecto, podéis buscar el original en las colecciones Midway Classics, disponibles para PlayStation 2 y Xbox.



SPINDIZZY

¿EL ORIGEN DE «BRAIN TRAINING»?



- » **COMPAÑÍA:** ELECTRIC DREAMS
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1986
- » **GÉNERO:** PUZZLE/PLATAFORMAS
- » **VERSIONES:** AMSTRAD CPC, ZX SPECTRUM, COMMODORE 64
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** ALREDEDOR DE 1 EURO



HISTORIA

Muy pocos juegos aúnan lo exasperante con lo brillante, pero el excelente *«Spindizzy»* de Paul Shirley lo consigue con una facilidad pasmosa.

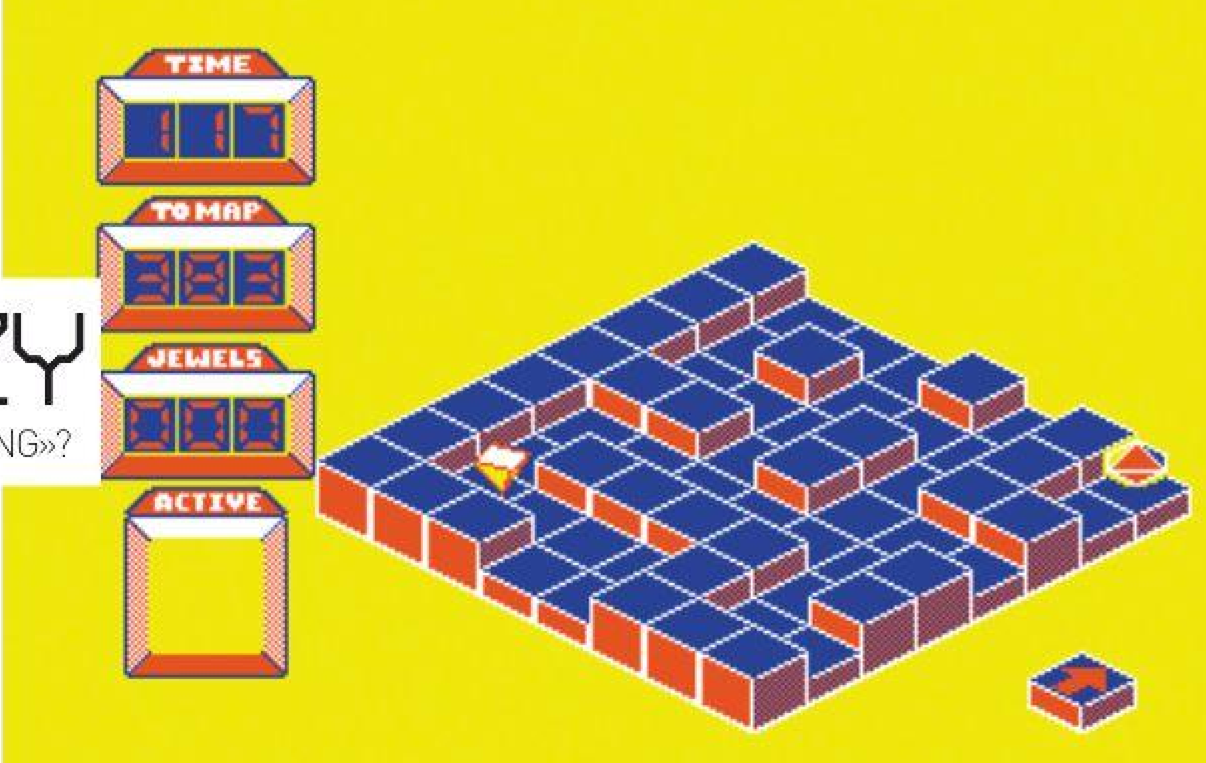
A pesar de lo sencillo del objetivo del juego –recorrer un inmenso laberinto para recoger 381 gemas–, el fantástico diseño de los niveles, unos puzzles desafiantes y estar bajo la presión del tiempo, lograron que la creación de Shirley se hiciera con una legión de fans… y con toda la razón.

Con sólo 107 segundos en el reloj cuando empiezas tu primera partida te enfrentas a un margen de tiempo casi asfixiante, y aunque es posible ganar 10 segundos extra con cada gema que recoges, pierdes 5 preciosos segundos cada vez que te caes en el abstracto y hermoso universo de *«Spindizzy»*. ¿Y cuál es la razón de perder esos segundos? Muy fácil: Los intrincados rompecabezas de Shirley y la inercia de GERALD –el curioso artefacto que controlas– hacen que, aparte de luchar contra el reloj, tengas que enfrentarte a un escenario irregular y complicado a más no poder. Desplazarse demasiado lejos en una dirección provocará que te lleve un rato pararte en seco, pero el auténtico reto para ti serán las superficies abiertas, los saltos al vacío, las rampas inclinadas y los estrechos pasajes.

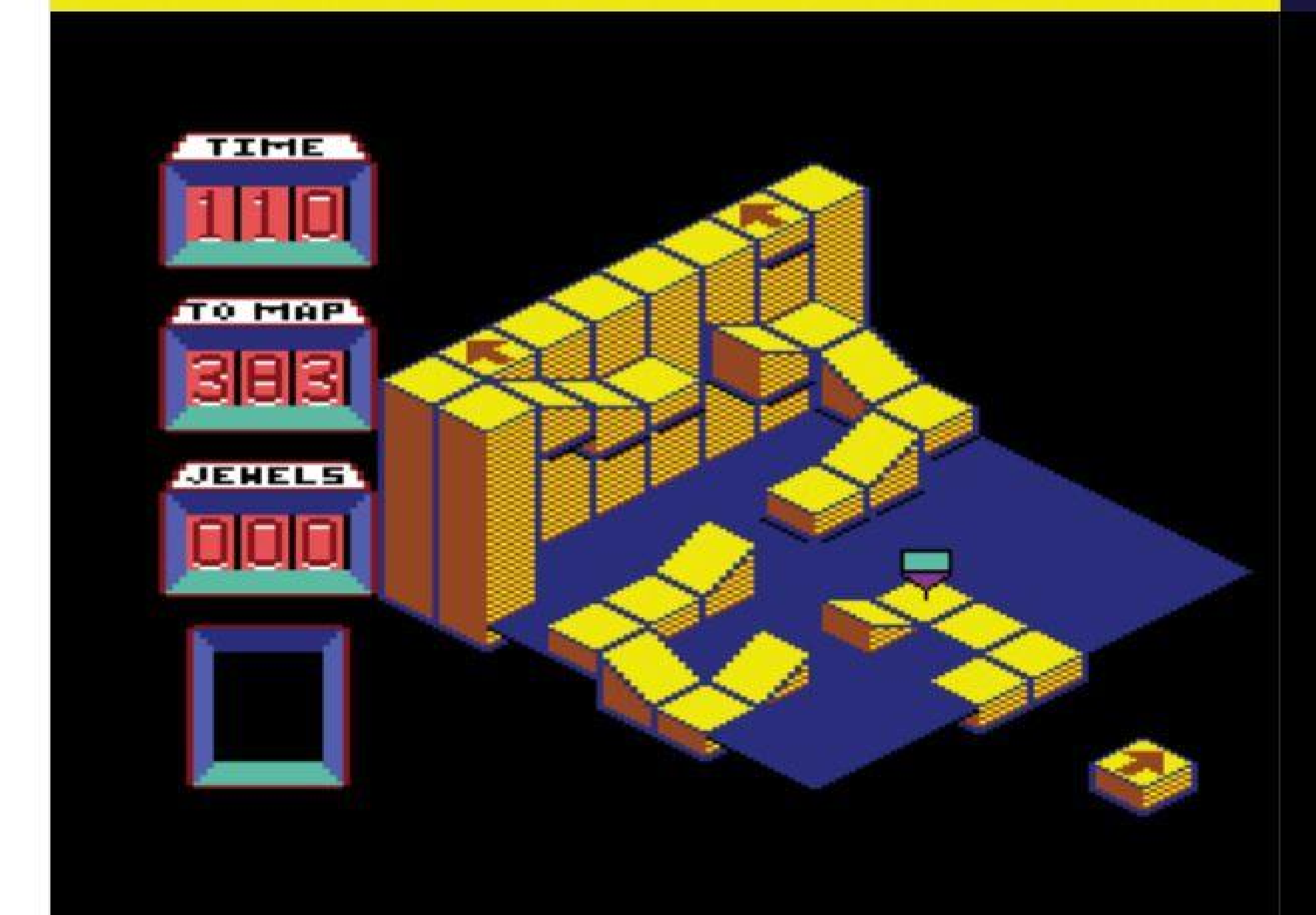
Sí, los comienzos no son fáciles en *«Spindizzy»*, pero todo tiene su lógica y cuando te caes es porque te has dejado llevar por tu codicia, así que es imposible enfadarse ante la inteligencia de los escenarios.

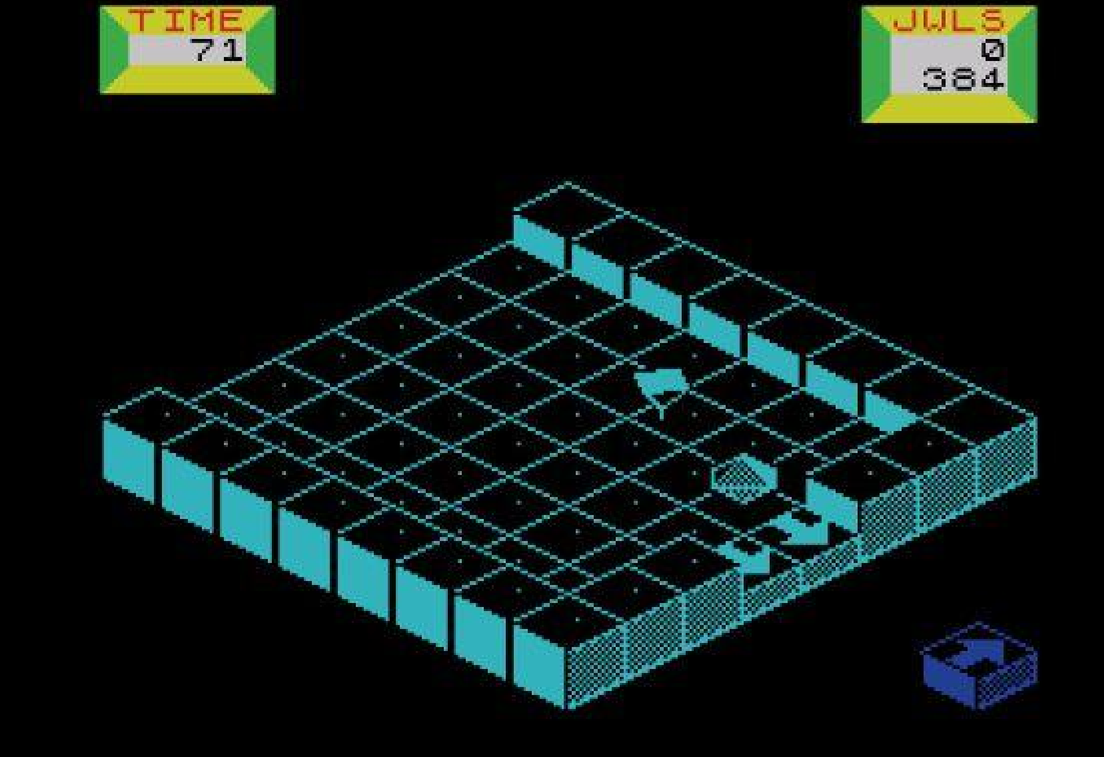
Esto no significa que no te vengan a la cabeza un montón de palabrotas mientras recorres las secciones más difíciles, pero cuando las completas te invade una sensación gratificante que hace que haya merecido la pena. Por suerte, GERALD era capaz de adoptar tres formas diferentes y como resultado ya puedes imaginarte que tendrás que ir alternándolos para superar los grandes desafíos de los escenarios de Shirley.

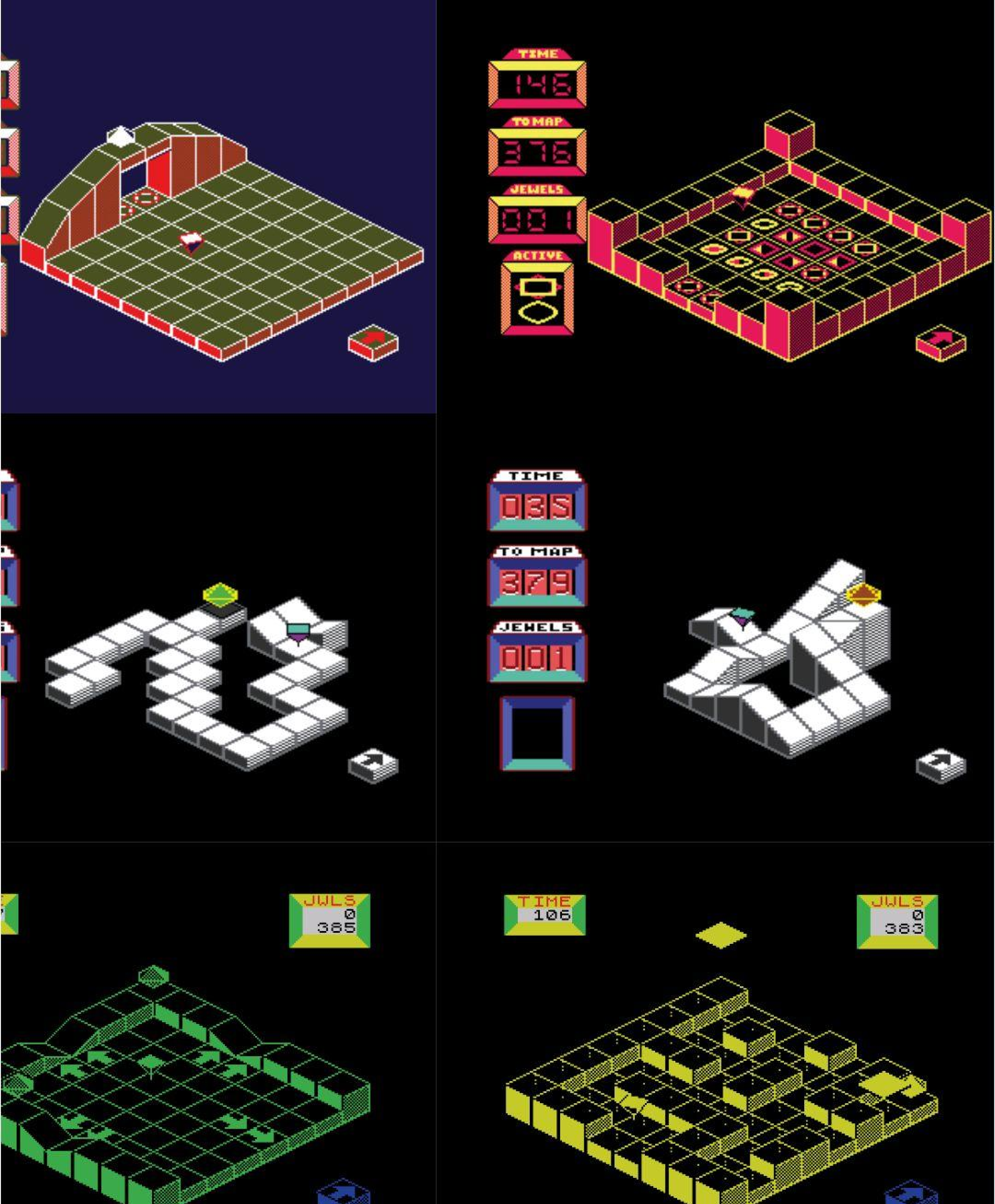
Aún no estamos ni cerca de haberlo acabado, y no hemos parado de intentarlo las dos últimas décadas. Un clásico de todos los tiempos.










TIME
146
TO MAP
376
JEWELS
001
ACTIVE
TIME
035
TO MAP
379
JEWELS
001
JWLS
0
385
TIME
106
JWLS
0
383

ASÍ SE HIZO...

CRAZY TAXI

Cuando *«Crazy Taxi»* llegó a las salas recreativas en 1999, dejó estampadas sus huellas de frenado en las pegajosas moquetas. Liderando una insurgencia entre las cabinas recreativas, este exitazo arcade de velocidad cambió radicalmente las cosas tras su estreno. Nos subimos a un taxi metafórico en compañía de su creador, Kenji Kanno. ¿A qué esperas para venir? ¡El taxímetro ya está en marcha!





LAS CLAVES



» **COMPAÑÍA:** SEGA

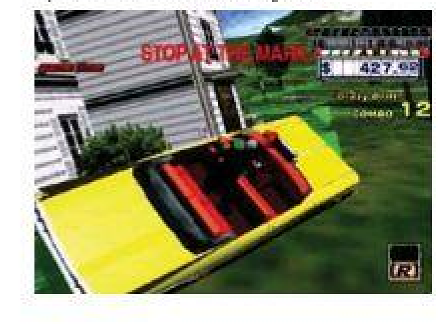
» **DESARROLLADOR:** HITMAKER

» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1999

» **GÉNERO:** VELOCIDAD

» **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** MUCHO. AHORRA ALGO DE PASTA Y CÓMPRATE UNA DREAMCAST

» ¡Detente en la marca, no en la iglesia!



Cuántas veces te has visto en mitad de un atasco un día de bochorno? El aire acondicionado se ha estropeado por el exceso de calor, la radio escupe aburridos anuncios sobre las mejores ofertas de vacaciones... Tras echar un vistazo por la ventanilla, observas un tentador espejismo de carriles vacíos que te invitan a pasarte al otro lado de la autovía. La idea de acelerar, llevarte por delante la mediana y avanzar a toda pastilla cruza tu subconsciente. Sin embargo, ahí se queda. Finalmente, los coches apelotonados en esa interminable hilera dejan de pitar y los conductores ya no estiran más sus cuellos por las ventanillas. Es hora de volver a casa.

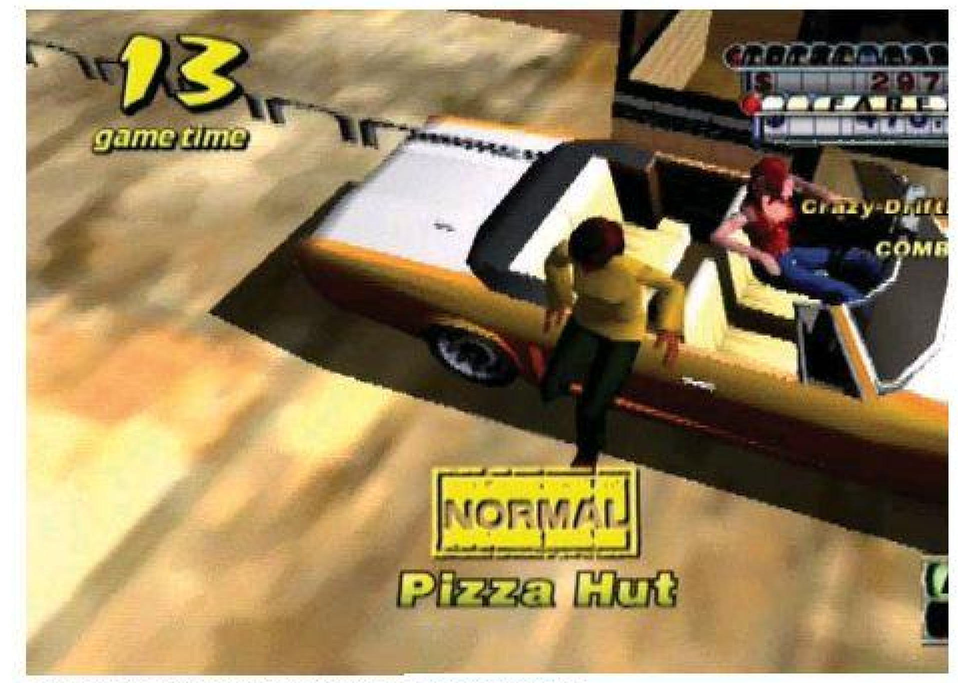
Vivir en el universo *«Crazy Taxi»* sería como un sueño –las leyes estipulan que transportar a alguien a un KFC por dinero te otorga una licencia "doble cero" para conducir por donde quieras y como quieras–. Pero echa el freno; si esto fuera así, ahora mismo muchos de nosotros estaríamos sorbiendo la comida con pajita; pero ésta es la maravillosa ironía: fue esta contraproducente fantasía la que proporcionó la génesis de la genial máquina de SEGA.

"La inspiración para *«Crazy Taxi»* me llegó un día que estaba en mitad de un atasco. Observé una calle vacía al otro lado de la carretera e imaginé lo agradable que sería escapar volando y conducir por ella. Estoy seguro que muchos de los que estaban sentados en aquellos coches habrían estado de acuerdo conmigo", reflexiona Kenji Kanno, director creativo de la saga.

Con las semillas de su idea empezando a germinar y un equipo de doce personas asignadas al proyecto, Kenji comenzó a desarrollar el concepto bajo el nuevo apodo de su departamento en AM3, Hitmaker. Según nos explica, el primer obstáculo al que su equipo se enfrentó fue decidir la mejor manera de transformar la idea en un tema que funcionara bien en un juego arcade. Aunque a posteriori muchos le cantaron alabanzas por su decisión de hacer un arcade de carreras basado en un taxi, la propuesta de Kenji fue recibida al principio con preocupación por parte de algunos miembros del equipo.

"Nos resultó muy difícil llegar a un consenso sobre cómo crear un juego de taxis. Algunos estaban preocupados de que el concepto no fuese atractivo como para diseñar un arcade", recuerda.

Afortunadamente, su insistencia dio frutos y la idea entró en producción. Tras 18 meses de desarrollo, *«Crazy Taxi»* fue completado, y cuando finalmente fue colocado al lado de otras recreativas de 1999 desató la envidia entre sus compañeras por su originalidad. Un gran número de recreativas de ideas más que trilladas estaban siendo producidas a destajo –sobre todo juegos de disparos y carreras–, y se amparaban en su alta resolución y sus extravagantes muebles para disimular sus repetitivas fórmulas. *«Crazy Taxi»* trajo un soplo de aire fresco a los salones arcade, y con ello otra ironía. En un alarde de sinceridad, Kenji nos llama la atención sobre el hecho de que el juego parece recordar a aquellas



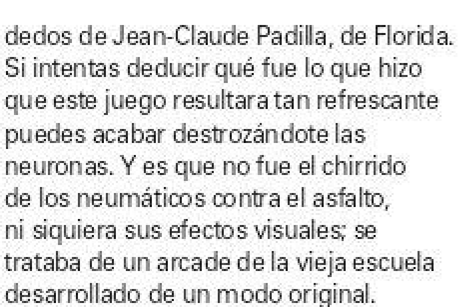
» Thelma y Louise se tomaron un tentempié antes de tirarse por el precipicio.



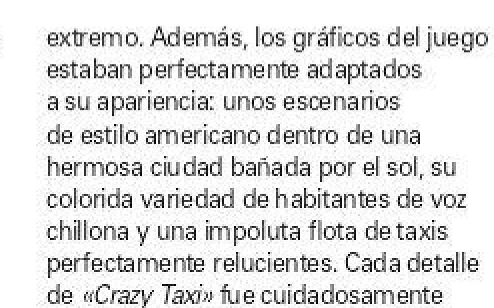
» "Perfecto, le dejo su viajecito por carretera en 5000 dólares"

recreativas más clásicas de antaño. No hay fases que superar, ni empresas de taxis de la competencia con las que enfrentarse; simplemente se trata de una carrera en la que debes conseguir tantos puntos como te sea posible.

Otro factor que reforzó las raíces retro del juego era que un solo crédito le bastaba a un conductor experto



dedos de Jean-Claude Padilla, de Florida. Si intentas deducir qué fue lo que hizo que este juego resultara tan refrescante puedes acabar destrozándote las neuronas. Y es que no fue el chirrido de los neumáticos contra el asfalto, ni siquiera sus efectos visuales; se trataba de un arcade de la vieja escuela desarrollado de un modo original.



extremo. Además, los gráficos del juego estaban perfectamente adaptados a su apariencia: unos escenarios de estilo americano dentro de una hermosa ciudad bañada por el sol, su colorida variedad de habitantes de voz chillona y una impoluta flota de taxis perfectamente relucientes. Cada detalle de *«Crazy Taxi»* fue cuidadosamente

"LA INSPIRACIÓN PARA «CRAZY TAXI» ME LLEGÓ UN DIA QUE ESTABA EN MITAD DE UN ATASCO. OBSERVÉ UNA CALLE VACÍA AL OTRO LADO DE LA CARRETERA E IMAGINÉ LO AGRADABLE QUE SERÍA CONDUCIR AHÍ" KENJI KANNO, CÓMO SE LE OCURRIÓ «CRAZY TAXI»

para disfrutar de casi una hora de entretenimiento. Aprendiendo las rutas y recogiendo estratégicamente a tus clientes, era posible acumular puntuaciones desorbitadas". De hecho, la puntuación más alta registrada del juego en las listas de marcadores de Twin Galaxies Intergalactic fue unos asombrosos 106 184,94 dólares, una hazaña agotadora obra de los ágiles

Lo miraras por donde lo miraras, una cosa quedaba clara: pocos olvidaban la primera vez que contemplaban aquella máquina. Su deslumbrante color amarillo oscuro podía iluminar hasta los rincones más desolados del salón recreativo. Su sencilla estructura –que albergaba ese laxo volante, un asiento almohadillado y rudimentario, y una palanca de marchas a lo *«Chase HQ»*– era de un minimalismo

elaborado, incluso hasta la climatología, admite Kenji: "Quería que la gente disfrutara jugándolo, así que el tiempo en el juego es extremadamente soleado. Buscábamos eso para complementar el estilo refrescante del juego."

Este aspecto tan fresco fue consecuencia del mayor avance de SEGA en la fusión de sus mercados de consola y arcade: La placa NAOMI.

LO MEJOR DEL ESTUDIO

AFTER BURNER II
PLATAFORMA: ARCADE
FECHA: 1987

FIGHTING VIPERS
PLATAFORMAS: ARCADE, SATURN
FECHA: 1995

SHENMUE
PLATAFORMA: DREAMCAST
FECHA: 1999



» Axel estaba intentando impresionar a las chicas con su recién construida piscina desbordante.



» Saltan chispas mientras Axel acelera a tope en mitad del denso tráfico.



MODO CRAZY BOX

El modo Crazy Box, añadido para la versión de Dreamcast, permitía a los jugadores perfeccionar sus habilidades de cara al juego principal. Ofrecía a los expertos la oportunidad de mejorar su destreza al tiempo que servía para que los novatos aprendiesen y practicasen "maniobras de taxista". "Quería incluir algún tipo de tutorial para Dreamcast, pero sin avasallar. Quedé muy contento con la estructura del juego. Podías mejorar tus habilidades en el modo principal practicando con los minijuegos y desbloquear nuevos retos jugando al modo principal, lo que te devolvía de nuevo al modo Crazy Box" Kenji añade: "Me gustaba jugar todas las misiones Crazy Box. Si tuviera que elegir una, supongo que "Crazy Zig-Zag 2" fue la que más me gustó. Experimentaba al máximo esa sensación de maestría que sienten los jugadores de "¡guau, soy un genio!".



Puede que este acrónimo de "New Arcade Operation Machine Idea" compartiese partes de su cuerpo con Dreamcast (utilizaban la misma CPU Hitachi SH-4, la misma tecnología de procesamiento digital y el sistema de sonido Yamaha), pero pueden establecerse claras diferencias entre ambas. Las placas NAOMI eran capaces de almacenar al menos el doble de gráficos y hasta cuatro veces la memoria de sonido que Dreamcast. Y "apilando" varias NAOMI era posible mejorar el rendimiento. Aunque la idea de hacer lo mismo con dos Dreamcast podía satisfacer a los entusiastas de Mega CD, se demostró ineficaz en cuanto al aspecto y la velocidad de sus juegos.

Lanzado en 1999 –el mismo año en que Dreamcast llegó a las tiendas europeas– *«Crazy Taxi»* allanó el camino a un buen número de juegos arcade que posteriormente serían transferidos a la máquina. Esto alimentó todavía más las críticas que acusaban a las cabinas NAOMI de no ser más que "consolas Dreamcast en carcasas más grandes".

La fusión de ambos mercados resultó ser un largo y tortuoso paseo en taxi para SEGA, suponiéndole la carrera un coste tan sustancioso como inevitable. Aunque sus versiones de *«Virtua Cop»*, *«Daytona USA»* y la serie *«Virtua Fighter»* se situaron entre los títulos más exitosos de Saturn, la consola no logró atraer a la ola de nuevos jugadores que Sony logró seducir con PlayStation.

El ingreso tardío de Sony en la guerra de las consolas sacudió el mercado bruscamente, siendo su máquina inteligentemente promocionada con el fin de devolver los videojuegos a una corriente de la que llevaban alejados casi una década. Su éxito se basó en la atracción de un gran caudal de sangre nueva, e hizo posible que los jugadores más timoratos exteriorizasen y se enorgullecieran de su hasta entonces reprimida pasión por los videojuegos.



» Un bonito guiño a la placa arcade NAOMI.

Es difícil comprender por qué algunos de los títulos más diferentes y originales de SEGA –y sus dos innovadoras consolas– no recibieron la recompensa que con toda justicia merecían. SEGA puso toda la carne en el asador durante aquel tumultuoso período en el mundillo de las consolas, y nada lo confirma mejor que un juego como *«Crazy Taxi»*.

Asumiendo el papel de un taxista algo maníaco, el jugador debe recoger y depositar en sus destinos a un número de clientes casi infinito. Cuanto más rápido y más temerariamente realices el trayecto, más dinero ganarás. Existen tres indicadores de colores que te marcan las tarifas de cada viaje: rojo, verde y amarillo. Cada color te informa de lo lejos que se encuentra el destino de los clientes que solicitan tus servicios.

Las oportunidades de hacer carreras son abundantes. Y a pesar de observar cómo te subes a las aceras, pasas por encima de aterrados viandantes, llegas dando tumbos y frenas con agresivos derrapes, la reacción de tus clientes no es de pánico o ira, sino que se suben con alegría al asiento trasero de tu taxi y te solicitan impacientemente encargos del tipo "Llévame a la iglesia, por favor".

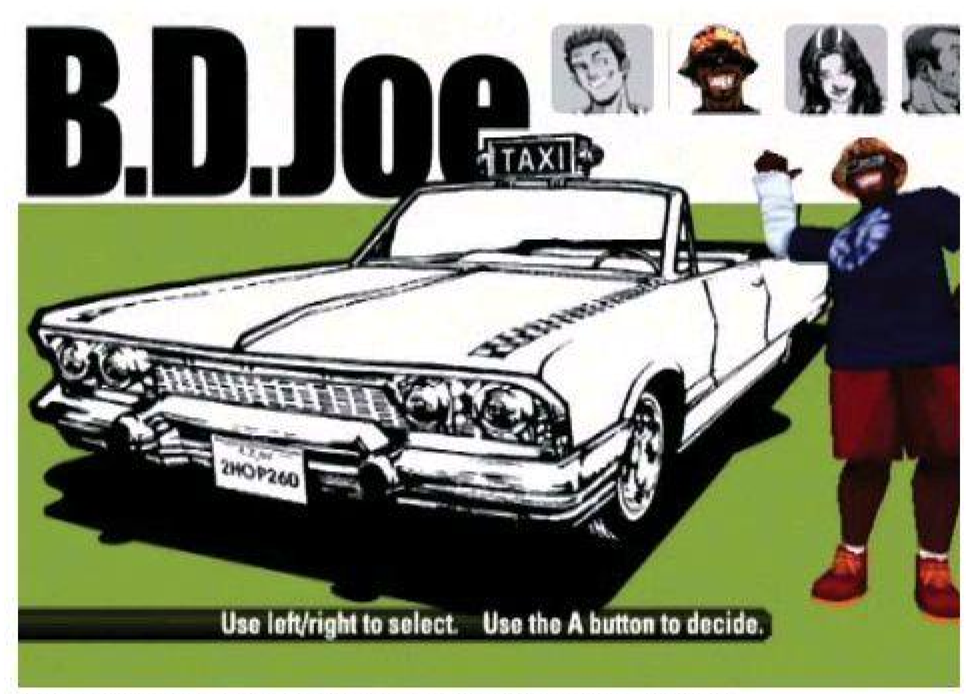
Para que puedas ahorrar algunos valiosos segundos, así como obtener mejores propinas, el juego introdujo una serie de maniobras especiales. El "Crazy Through-ing" te recompensaba por la conducción irresponsable. Serpentear entre los huecos de los atascos de vehículos y saltar desde lo alto de aparcamientos de varios pisos era una manera segura de recibir más dólares. El "Crazy Drift" te permitía tomar las curvas cerradas y enmendar errores al tomar el camino correcto.


» Cuando el tiempo se agota, los pasajeros se vuelven más ruidosos y molestos.



» ¡Guau! Esto es algo que ya no se ve mucho estos días: un cerdo haciendo equilibrios sobre una flecha verde.





» La pantalla de selección de personajes del juego, que al parecer le pone muy contento a B.D. Joe.

Todo el juego se desarrolla en una misma ciudad, un extraño híbrido entre las calles de California y las empinadas cuestas de San Francisco. Tratar de conducir, aunque sea unos pocos metros, por estas avenidas invadidas por una marabunta de coches es un desafío.

Aparte de servir como escenario de constantes colisiones, las calles aparecían repletas de lugares reconocibles: tiendas Tower Records, Fila, y Popcorn Mania que podemos atisbar mientras la flecha verde nos marca la dirección correcta del frenético trayecto. La decisión de plasmar estas familiares marcas en contraste con la excentricidad del juego es algo que Kenji esperaba que añadiese algo de encanto.

"Teníamos la intención de hacer de *«Crazy Taxi»* una experiencia cargada de humor", rememora. "Queríamos que el jugador sintiera que conducía en un mundo real y pensamos que la inclusión de marcas era una manera de lograrlo."

Para acompañar a su desparpajo visual, el juego necesitaba una banda sonora ad hoc. Kenji todavía recuerda el gran número de canciones que tuvo que escuchar y los innumerables viajes a las tiendas de música antes de toparse con el sonido perfecto para el juego.

La fanfarria rockera en la que se apoyó –temas de The Offspring y Bad Religion– difícilmente son canciones que ayuden en un productivo ambiente de trabajo. Sin embargo, cuando lo que estás creando es un auténtico desmadre en forma de videojuego, la inspiración resultaba perfecta.

"Creo que la música jugó un papel fundamental para definir el juego. Las bandas sonoras suelen ser elegidas después de que el diseño básico se complete. Anduve de tienda en tienda escuchando tantos discos como pude y, durante la última fase de desarrollo el equipo escuchaba las canciones mientras trabajaban", dice Kenji.

Conscientes ya de que estamos llegando al final de nuestro viaje, echamos un vistazo a la ominosa cifra roja que nos sonríe desde el contador del taxi y rápidamente disparamos nuestra última pregunta a Kenji: "Si fueras taxista, ¿a quién te gustaría tener sentado en el asiento trasero?". Después de reflexionar, responde: "Millonarios que me dejasen generosas propinas."

A lo mejor esto explica por qué trabajar en un turno de 50 segundos en *«Crazy Taxi»* te puede hacer ganar una cantidad de dinero tan absurdamente desmesurada. Quizás el juego esté poblado por desprendidos millonarios amantes de las propinas.

"FUE DIFÍCIL UN CONSENSO SOBRE CÓMO CREAR UN JUEGO DE TAXIS. ALGUNOS EN EL EQUIPO ESTABAN PREOCUPADOS DE QUE EL CONCEPTO NO FUESE ATRACTIVO" KENJI SOBRE LA DIFICULTAD DE "VENDER" LA IDEA DE «CRAZY TAXI»


» "¡Le dije al Kentucky Fried Chicken, no al Aconcagua!"

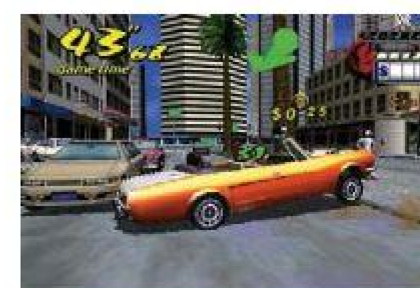


» ¿Tendríais el valor de entrar a un taxi conducido por un tipo así?



LA DURA VIDA DE UN TAXISTA

La vida no tuvo compasión con la pobrecita Dreamcast. Y es que su vasta biblioteca, sus geniales gráficos y hasta el Tamagotchi para su pad no fueron armas suficientes durante la última "gran" guerra entre consolas. Eso sí, su versión de *«Crazy Taxi»* fue todo un testimonio de su poder. Comercializada un año después de la máquina, consigue mejorar el arcade en múltiples aspectos. Al tiempo que nos ofrece una nueva ciudad por la que conducir endiabladamente, su peculiar modo Crazy Box ofrece una plétora de adictivos minijuegos. Convertido en el cuarto juego más vendido del sistema, su éxito tuvo como consecuencia un destacado hito en SEGA en cuanto a propiedad intelectual: el juego generaría dos posteriores entregas para Dreamcast, *«Crazy Taxi 2»* y *«Crazy Taxi 3: High Roller»*. Y una última versión, *«Crazy Taxi: Fare Wars»*, tuvo como destino PSP. Aunque puede que los puristas de la saga se sientan tristes al saber que el juego no cuenta con las licencias originales. Por ello, en lugar de acercar a los viajeros al KFC, hay que darse prisa para depositarlos en el menos apetecible FCS, Fried Chicken Shack ("Cabaña del Pollo Frito").



EL CLÁSICO

MICRO MACHINES

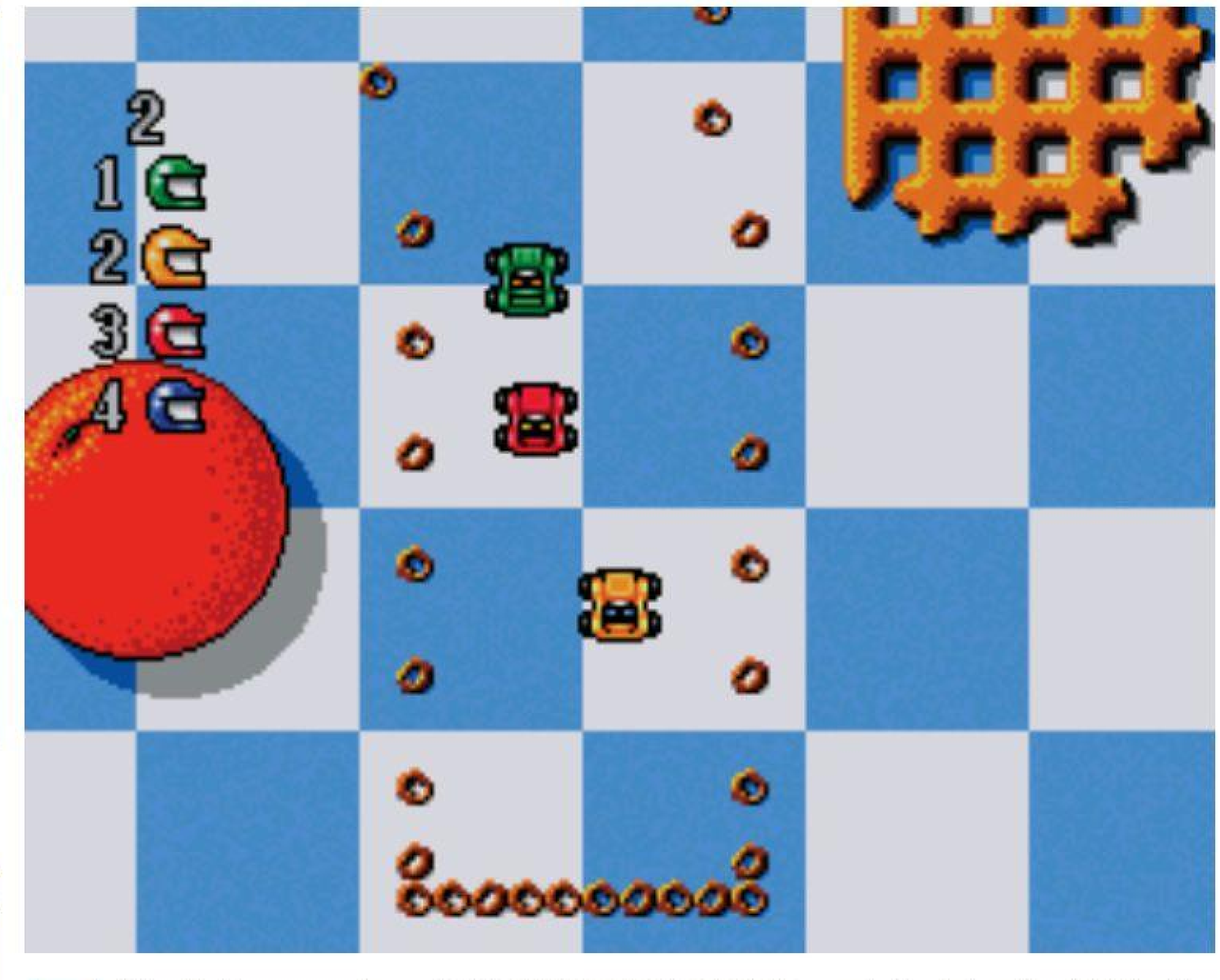
Como en el caso de «Marble Madness», «Micro Machines» fue un título que llevó un pasatiempo de patio de colegio a nuestros televisores. En estas páginas revisamos este clásico de Codemasters que demostró ser una de los más entretenidas experiencias multijugador jamás realizadas para la MegaDrive de SEGA.

LAS CLAVES



- » **COMPAÑÍA:** CODEMASTERS
- » **DESARROLLADOR:** CODEMASTERS
- » **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1993
- » **GÉNERO:** CARRERAS
- » **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** NO MUCHO









» Pobre Mike, no sólo ha acabado último, también parece que le ha entrado agua en sus viejas orejas.



» Una de las secciones más recordadas de este circuito absolutamente loco.

En *Micro Machines»* se aprecia tanto la quintaesencia de Codemasters, que casi te esperas que uno de los hermanos Darling figure como uno de sus personajes de dibujos animados. Codemasters demostró que el arcaico juego de carreras con perspectiva cenital todavía tenía mucha gasolina en el depósito. Con un sobrealimentado motor de 16 bit, *«Micro Machines»* le dio un acelerón a un género que no tardó mucho en desaparecer y que se había popularizado cinco años antes.

El árbol genealógico de *«Micro Machines»* comienza con el lanzamiento del primer juego de Codemasters: *«BMX Simulator»*. El popular juego de carreras de bicis con perspectiva a vista de pájaro, coloristas circuitos de tierra y un sencillo control podría considerarse como el precursor de *«Micro Machines»*. Echando la vista atrás y jugando con ambos juegos, vemos que las similitudes brillan más que un combate entre Scorpion y Sub Zero en una tele de blanco y negro.

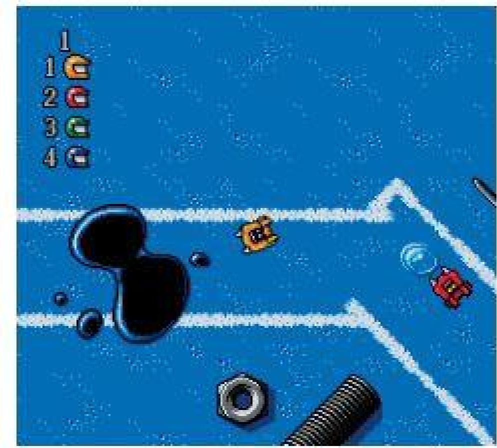
Aunque se podría decir que estamos ante una versión a la que simplemente han quitado el polvo con respecto a la primera realizada para NES, la reedición de *«Micro Machines»* para MegaDrive usaba todos los recursos de la consola pero sin excederse en los gráficos o las presentaciones. Su premisa era sorprendentemente lógica; tan sencillos como fueran los gráficos así de sencillo sería el control y más jugabilidad tendría. Mientras muchos juegos de carreras de aquella época optaban por el realismo y la velocidad, *«Micro Machines»* prefirió la conducción más delirante mientras esquivábamos mil y un peligros en carreteras de locura.

Con gran inteligencia, Codemasters centró el juego en la idea que los coches eran "micro" y el mundo, todo lo contrario. Era un concepto muy interesante para dar pie a un juego de carreras con exploración de los gigantescos circuitos, y rápidamente se ganó el corazón de los jugadores. Codemasters se aferró al recurso clave de *«Micro Machines»*, que era justo lo contrario a pretender ser un gigante del automovilismo.

"GRAN PARTE DEL ENCANTO DEL JUEGO VENÍA POR LOS COCHES Y SUS TUBOS DE ESCAPE, LA TRACCIÓN TOTAL Y ESE ASPECTO DE BICHOS"



» El puente perfecto para medir hasta dónde has viajado, simplemente no le quites ojo a la maldita goma de borrar.



» El coche rojo está a punto de comprobar que estos pegotes de pegamento son muy molestos.



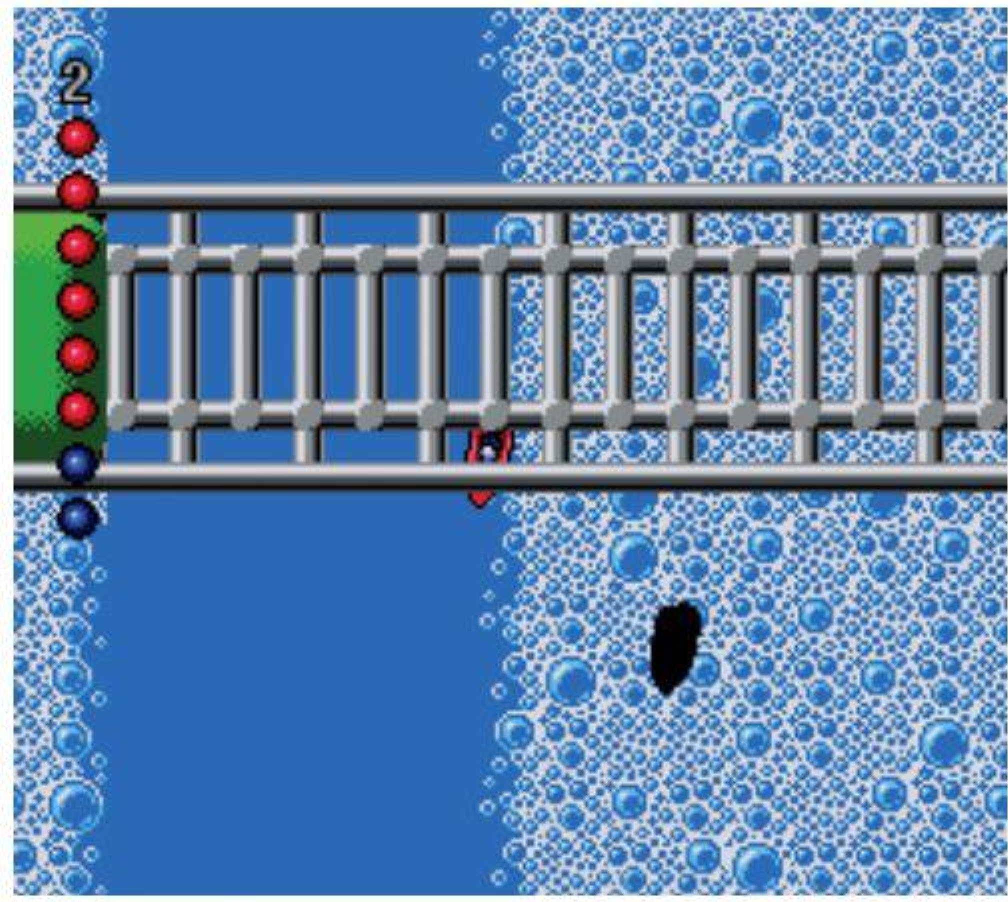
» El buggy para dunas se toma un merecido baño en el agua aunque para su desgracia está en mitad de una carrera.

Si tu compañero de juego era muy malo, siempre podías recurrir a los dos modos de un jugador disponibles. El primero era el modo Desafío, competir contra otros tres oponentes, de tu elección, controlados por la consola. El peor conductor después de tres carreras era expulsado y entonces podías elegir a uno de que quedaban para ocupar su lugar. Este modo sistemático de expulsar a los jugadores significaba que un piloto aventajado podía dejar fuera de combate a buenos pilotos que esperarían en la parrilla de salida de las carreras finales.

La segunda opción era el modo Cara a Cara, en el que los dos pilotos intentaban por todos los medios echar al contrincante del trazado empujándole por los bordes. La cámara, haciendo de árbitro, otorga puntos al que llega primero a la meta, la parte superior de la pantalla, y el piloto que logre más puntos antes de que acabe es declarado vencedor. El modo Cara a Cara llegó también al modo de dos jugadores y sigue siendo un pasatiempo genial cuando dos adultos se ponen a jugar con una MegaDrive.

Una galería formada por once personajes, cuando menos curiosos, te da la bienvenida al juego. El elenco tiene de todo, un tal Spider, la coqueta Cherry o el inefable Walter. El enrollado, el despistado y el que hay que evitar como a la peste tampoco faltan a la cita. Y parece que nunca hay suficiente para determinar tu elección de personaje, a pesar de que en su perfil podrás encontrar algunas pistas sobre sus habilidades al volante, tales como "podrá", "erupción" o "terrible", lo cual tampoco es mucho.

Aunque estos indescriptibles personajes añadían una inyección de toque humano, es obvio que los coches eran las auténticas estrellas del show. Gran parte del carácter y encanto del juego venía por sus tubos de escape, la tracción total y ese aspecto de bichos. Cada uno tenía sus propias características, idiosincrasia y una relación peculiar con la inercia. Los coches Deportivos, aunque muy rápidos, eran casi como cohetes muy difíciles de controlar. Los musculosos coches Guerreros, no obstante, eran fáciles de adelantar en curva o bien con manchas de aceite.



» La lancha roja marcha en cabeza pero ¿qué es esa ominosa sombra negra bajo el agua? Podría ser… quizá no… una lancha invisible.

Para darle juego a las características individuales, a cada vehículo le corresponde su propio circuito. Por ejemplo, las carreras de cuatro contra cuatro alrededor de la mesa de desayuno son de cuidado, porque el zumo de naranja o los cereales pueden convertirse en obstáculos casi insalvables para los corredores. Cuando el circuito es la mesa de estudios los Roadsters pueden disparar a cualquier parte, mientras que los libros actúan como rampas. Mientras que el sorprendente e imaginativo diseño de los circuitos era ferozmente imperdonable, se convirtieron en el mejor testamento de la creatividad de Codemasters.

El estudio añadió un toque del clásico juego de mesa "Dodgem" en las carreras, y se convirtió en un factor esencial en crear ese efecto de acción de luchar en todo momento por ir el primero mientras no le quitabas ojo a obstáculos de lo más variopinto. Los pilotos podían pegársela contra naranjas o nueces gigantes, salir disparados hacia casi cualquier lado y todo ello ambientado con las risas de los compañeros de juego.

Codemasters tampoco se olvidó de darle toda la importancia que merecía al aspecto de coleccionismo de los Micro Machines, y así con cada victoria te llevabas un nuevo coche para tu garaje de madera. Aunque no había una gran lista de accesorios para los coches, el tuneado, la pintura o las actualizaciones eran la mejor forma de demostrar tu progreso en el juego. Y también se podía presumir ante los amigos de tu colección de los sprites más veloces de la historia de los videojuegos…bueno, al menos hasta que apagabas tu MegaDrive y salías fuera a jugar un futbito, siempre estaba el encanto de un *«FIFA»* a cualquier hora.

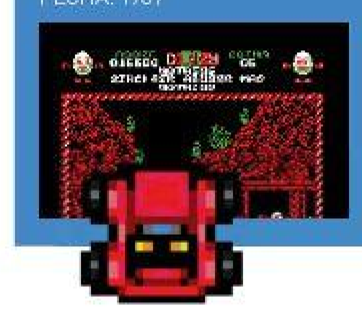
LO MEJOR DEL ESTUDIO

BMX SIMULATOR
PLATAFORMAS: ZX SPECTRUM, C64, CPC, MSX, AMIGA, ATARI ST
FECHA: 1986

ROCK STAR ATE MY HAMSTER
PLATAFORMAS: ZX SPECTRUM, C64, CPC, AMIGA, ATARI ST
FECHA: 1988

TREASURE ISLAND DIZZY
PLATAFORMAS: ZX SPECTRUM, C64, CPC, AMIGA, ATARI ST
FECHA: 1987







GLORIA JUGUETERA

«Micro Machines» cosechó tal éxito en Mega Drive que Codemasters se puso manos a la obra con dos entregas más: *«Micro Machines 2: Turbo Tournament»* y la actualización *«Turbo Tournament 96»*, que se lanzó un año después. Tras las sugerencias de los jugadores, Codemasters puso en marcha el modo multijugador de melé entre cuatro jugadores. Para ello tuvieron que diseñar una tarjeta para que Mega Drive pudiera tener este modo de juego. Conocido como el J-Cart, este periférico añadía dos puertos adicionales para los mandos de juego de forma que cuatro jugadores podían participar simultáneamente. Cuando jugaban cuatro amigos, Mega Drive era una máquina de alimentación vital a la que estaban conectados y permitió evitar esos tediosos turnos de espera para jugar cuando solo existía el modo de dos jugadores.

ASÍ SE HIZO...

GUNSTAR HEROES



20 años después de su debut en SEGA Mega Drive, «Gunstar Heroes» sigue encontrando nuevos admiradores gracias a su presencia en la Consola Virtual de Wii. Charlamos con Masato Maegawa, productor de «Gunstar Heroes» y presidente de Treasure, sobre el exquisito placer de correr y disparar en un mundo 2D





Treasure nació a principios de 1992, cuando un grupo de empleados de Konami abandonó la compañía. La causa de su separación fue simple: querían desarrollar sus propias ideas, sin las típicas restricciones que, por lo general, se padece en las grandes corporaciones. Partiendo de unas aspiraciones peligrosamente altas para un estudio recién nacido, el primer lanzamiento de Treasure fue el resultado de un enfoque más aperturista del subgénero de correr y disparar, aportando nuevas ideas a un estilo que estaba casi estancado.

Masato Maegawa, presidente de Treasure y productor de *«Gunstar Heroes»*, es un tipo afable y muy modesto (pero realista) respecto al potencial de las producciones de su equipo. Le preguntamos sobre el contexto de *«Gunstar Heroes»*, aquello que le llevó a producirlo. "Acabamos de formar nuestro estudio, Treasure, de modo que, ante todo, teníamos muchas ganas de hacer algo que nos gustara y que explotara nuestro talento", dice Maegawa. "*«Gunstar Heroes»* fue ese algo. Enfocamos el proyecto con la idea de "todo vale", e incorporamos al concepto muchas ideas ambiciosas."

Entre las nuevas ideas estaban los contadores numéricos de energía en lugar del clásico "un tiro y estás muerto", el uso de colores simbólicos para nombrar a los personajes, una fabulosa combinación de ataques de larga y corta distancia, una mezcla entre autoscroll y pasajes de acción dirigidos por el jugador, y armas que pueden ser combinadas para crear nuevos tipos de ataques. Y también algunos de los jefes más imaginativos que se han visto en un videojuego, sin importar época o género, llegando al máximo con la fusión de un juego de mesa con una serie de batallas contra jefes. Decir que *«Gunstar Heroes»* fue creado con la idea de "todo vale" es subestimarlo por parte de Maegawa.

«Gunstar Heroes» comienza con una explosiva escena que detalla la difícil situación de Gunstar 9, el planeta en el que transcurre la mayor parte del juego. El guión deja inicialmente al jugador con una vaga idea de lo que realmente está sucediendo: "¿DÓNDE ESTÁ? ¡ESA LUZ! ¡ES DEMASIADO TARDE!"… "¡NO!... LA TIERRA… BAJO EL PODER DE UNA PERSONA…" es un confuso y ya



» Hay personajes memorables en «Gunstar», como el Dr. Black, que no renuncia a su joya ni después de que Red lo derrote.



» Algunos diálogos ambiguos dejan parte del mundo de «Gunstar Heroes» abierto a la libre interpretación.

clásico diálogo de esta secuencia. Pero finalmente deducimos que los Gunstars Red y Blue tienen que recuperar cuatro piedras preciosas para impedir que Smash Daisaku ("Daisaku" significa "épico" en japonés), un malvado dictador que se parece un poco a Bison, de

"INCLUSO CUANDO ESTABAN EN KONAMI, LOS MIEMBROS CLAVE DE TREASURE SE REUNIAN REGULARMENTE PARA PLANEAR SU REVOLUCIÓN"

«Street Fighter», utilice las gemas para resucitar a un robot llamado Golden Silver, que tiempo atrás causó estragos expoliando a los planetas de sus recursos naturales. Daisaku incluso ha secuestrado a Green, el hermano mayor de Red y Blue, que ha sido engañado para trabajar para el enemigo. Una vez que las cuatro gemas son recuperadas, la heroica travesía de Red y Blue acaba llevándoles a la luna de Gunstar 9. Allí tienen que derrotar al gigantesco (efecto 3D) Sistema de Vigilancia del Núcleo, para después librar una batalla final contra el elenco de "malosos", que despiertan a Golden Silver de su sueño.

Con Red y Blue nacieron dos de los personajes más carismáticos de los videojuegos. Aunque sus nombres resultan anodinos y poco o nada estimularon la imaginación del gran público, Red y Blue conservan una cierta mística que aún hace refulgir los ojos de los fans. ¿Cómo es que los personajes de *«Gunstar Heroes»* recibieron esos nombres? Maegawa confiesa que no fue idea suya y que, de hecho, fue algo inventado por Han, el artista gráfico de personajes del equipo.

"Tal vez para Han tenía algún significado profundo", dice Maegawa, "pero creo que se trató simplemente de una muy buena idea, ya que así facilitó a los usuarios entender lo que estaba sucediendo en el juego."

El desarrollo de «Gunstar Heroes» fue un laborioso trabajo en equipo. Desde su origen, Treasure se había mantenido como un estudio pequeño, y este primer título se debió básicamente al trabajo de poco más de siete personas. Maegawa habla de ellos en términos familiares, dejando de lado sus apellidos y nombrándoles por los apodos que siguen utilizando hoy día en Treasure.

"Sólo siete de nosotros trabajamos en «Gunstar Heroes»: yo, como productor; Yaiman, que era el director y programador principal; Nami, que programó la IA de los enemigos y otras rutinas; Han, que hizo los gráficos de personajes; Iuchi, que fue responsable de los gráficos; Non, que hizo toda la música; y nuestro hombre de efectos de sonido, Murata. Una vez fundado Treasure, invertimos cerca de diez meses en desarrollar *«Gunstar Heroes»*, pero ya antes nos reuníamos en cafeterías y otros lugares para la planificación."

Resulta fascinante imaginar esas reuniones. Incluso cuando estaban en Konami, los miembros clave de Treasure se reunían regularmente para planear su revolución. Y tras firmar con SEGA como distribuidora, el golpe de estado de Treasure no tardaría en realizarse: *«Gunstar Heroes»* puso patas arriba los plataformas 2D de disparos.

El acuerdo de Treasure con SEGA fue consecuencia de un proyecto cuidadosamente planificado, lo que sugiere que los resultados del enfoque "todo vale" estaban en gran medida determinados antes del desarrollo. Lógicamente satisfecho con el curso de los acontecimientos, Maegawa subraya que ninguna de las ideas planeadas en los cafés de Tokio entre 1991 y principios de 1992 fueron sacrificadas o puestas en duda durante la producción.

"No se echó nada en falta en la versión final de *«Gunstar Heroes»*. Fue terminado tal y como lo habíamos previsto. Todo lo que figuraba en el plan original y la propuesta a SEGA fue trasladado al juego que finalmente salió a la venta."

Misión cumplida entonces. Con SEGA como distribuidora, Treasure disfrutó de todo el control creativo, lo que fue clave para el éxito. De hecho, la única cuestión que dio lugar a una diferencia de opinión entre SEGA y Treasure fue el asunto relativamente trivial del título. Treasure había pensado llamarlo *«Blade Gunner»*, en homenaje a "Blade Runner", de Ridley Scott, pero finalmente acordaron el nombre *«Lunatic Gunstar»*. Maegawa recuerda este asunto con humor.

"Es cierto que dentro de Treasure nos referíamos al juego como *«Lunatic Gunstar»* casi desde el principio", dice con una sonrisa irónica.

"Pensábamos que la palabra "Lunatic" era perfecta para transmitir lo intenso

LAS CLAVES



» **COMPAÑÍA:** SEGA
» **DESARROLLADOR:** TREASURE, INC
» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1993
» **GÉNERO:** SHOOT 'EM-UP
» **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?:** UNOS POCOS EUROS



» Como *«Super Mario Bros 3»*, *«Gunstar Heroes»* tiene un barco volador genial.



ASÍ SE HIZO...

GUNSTAR HEROES



LAS VERSIONES DE GUNSTAR

Ha habido cinco lanzamientos de *«Gunstar Heroes»*. El juego original de Mega Drive apareció en septiembre de 1993. Le siguió una versión inferior para Game Gear, que introducía extrañas modificaciones como cambiar las vagonetas de la fase de las minas subterráneas por jetpacks de hélices. También carecía de algunos contenidos (el nivel del Palacio de los Dados fue eliminado por completo) y corría a una velocidad mucho más baja que la versión de Mega Drive. Una continuación interesante, *«Gunstar Super Heroes»*, fue lanzada para Game Boy Advance en 2005, pero también está por debajo del original. No fue hasta finales del 2006 que el primer juego reapareció para la Consola Virtual de Wii, conservado en perfecta forma gracias a las maravillas de la emulación. Más impresionante aún, en febrero de 2006 Sega Japón publicó *«Gunstar Heroes: Treasure Box»* como parte de su serie *«Sega Ages»*, para PS2. Contenía tanto la versión americana para Genesis de *«Gunstar Heroes»* como la japonesa de Mega Drive, junto con un prototipo sutilmente diferente y la versión de Game Gear (útil sólo como referencia).



LO MEJOR DEL ESTUDIO

ALIEN SOLDIER
PLATAFORMAS: MEGA DRIVE, Wii VIRTUAL CONSOLE
FECHA: 1994

RADIANT SILVERGUN
PLAFORMAS: SATURN, ARCADE
FECHA: 1998

GRADIUS V (EN IMAGEN)
PLATAFORMAS: PS2
FECHA: 2004



del juego, con todas esas explosiones y detonaciones. Pero a SEGA América no le acabó de convencer, pues pensaban que el adjetivo "lunatic" transmitía una imagen realmente negativa. De todos modos, la coletilla "heroes" del título fue idea de SEGA America –debían pensar que "heroes" es un término adecuado porque traslada la idea de que existe un gran sentido de la justicia en el juego–, por lo que al final se nos pidió que aceptáramos *«Gunstar Heroes»*.

Independientemente de sus preocupaciones sobre el título, en SEGA debieron ponerse muy contentos al ver los resultados del primer trabajo de Treasure para Mega Drive, sobre todo teniendo en cuenta las limitaciones del hardware. Maegawa recuerda que Treasure prescindió de la limitada paleta de Mega Drive para lograr el estilo visual deseado en *«Gunstar Heroes»*. "Debido al número relativamente bajo de colores que Mega Drive puede mostrar, tuvimos ciertas dificultades para hacer lo que queríamos", explica Maegawa. "Comenzamos dibujando los fondos con una paleta de 16 colores, pero el resultado era triste y desolador, por lo que sugerí que pintáramos los escenarios con dos paletas. Esto nos ofrecía 32 colores para trabajar, que es lo que acabamos haciendo."

Aparte de la riqueza del uso de la paleta expandida en «Gunstar Heroes», efectos como la rotación y escalado de sprites fuero diestramente empleados para crear sensación de profundidad. Y todavía más impresionante, puede haber una docena o más de personajes en pantalla y, sin embargo, la velocidad se mantiene constante, independientemente de lo explosiva que sea la acción. Por otro lado, las transformaciones del jefe Seven Force controlado por Verde denotan el jubiloso estado de ánimo de Treasure, haciendo acrobacias y giros con los sprites como si estuvieran pasados de moda (y lo divertido es que lo estaban). El falso 3D del Sistema de Vigilancia del Núcleo fue también un espectáculo de cierta importancia en 1993, con un impacto casi comparable a las hazañas de los juegos para SNES cuyos FX se apoyaban en chips y hardware.

La banda sonora es también impresionante. Las variaciones de intensidad y tono de la partitura resultan espectaculares, bailando un rítmico y preciso vals con la acción en pantalla. Preguntamos a Maegawa cómo lograron unas melodías tan bien calculadas teniendo en cuenta la naturaleza cambiante del juego. "Bueno, el productor musical era Non", reitera Maegawa, "que todavía sigue aquí en Treasure. Él siempre, sin falta, espera a que todos los niveles de un juego estén



» El acertadamente llamado "cuarto de los ítems felices" ofrece sustento y armas en mitad del Palacio de los dados.

diseñados para apreciar el movimiento del juego completo. Y entonces comienza a componer. Es lo que también hizo en *«Gunstar Heroes»*."

Otro ingrediente vital, muchas veces ignorado, del implacable "punch" del juego es el inteligente uso que hace de los efectos de sonido. Desde el crujido de las articulaciones de los jefes robóticos a los fácilmente identificables efectos de las armas, el trabajo de Murata pone la percusión a la música de Non. Preguntamos si Murata trabajó en *«Gunstar Heroes»* siguiendo el mismo método de Non. "Sí", responde Maegawa. "Al igual que Non, Murata espera a que todo lo demás esté en su lugar y funcionando antes de empezar, cuidadosa y metódicamente, a aplicar los efectos de sonido."

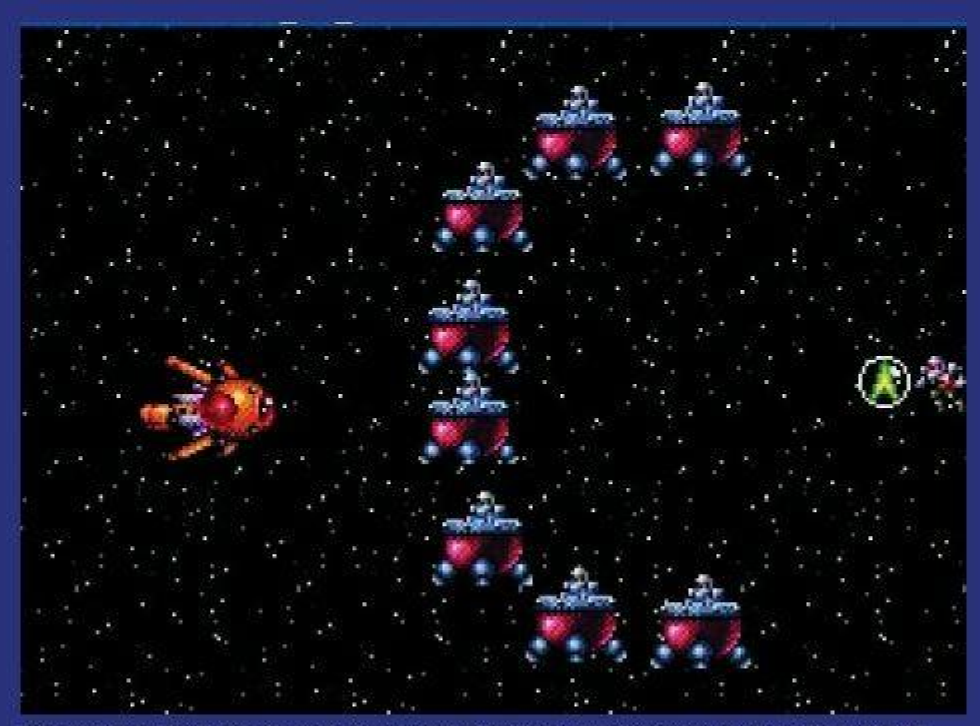
Jugando a *«Gunstar Heroes»*, cuesta imaginar cómo reaccionaban las distribuidoras de la época ante su diseño tipo "cajón de sastre". Por supuesto, Treasure goza de inmunidad en este sentido, y todavía sigue saliéndose con la suya mediante el lanzamiento de juegos que desafían las convenciones (véase *«Freak Out»* para PS2 de 2001, un buen ejemplo de juego de diseño peculiar que "contrabandearon" a las distribuidoras y alcanzó las tiendas), pero esto es principalmente debido a la reputación de Treasure, la cual se debe en buena parte a estos "Héroes de Gunstar".

Inicialmente existen cuatro fases jugables, que se pueden abordar en cualquier orden. Sólo después de que hayan sido completadas y las cuatro gemas estén a buen recaudo, *«Gunstar Heroes»* cambia a una estructura lineal.

Uno de los escenarios más imaginativos del juego es el nivel del

» *«Gunstar Heroes»* tiene también su lado truculento. Smash Daisaku intenta hacer descarrilar a Red arrojándole soldados vivos.





» Ser capaz de disparar en ocho direcciones, incluso cuando pilotas la nave espacial del Imperio, es una especie de bendición.



"COMO DEBUT, «GUNSTAR HEROES» ES UN LOGRO FENOMENAL. POCOS DESARROLLADORES HAN CONSEGUIDO ALCANZAR TAL NIVEL EN SUS PRIMEROS PROYECTOS"

Laberinto de los Dados, donde Black invita al jugador a su "extraña fortaleza", en cuyo interior se encuentra el Palacio de los Dados. Aparece una especie de juego de mesa, con Red o Blue tirando un dado para moverse por un tablero cuyas casillas llevan a combates contra minijefes, armas gratis (recibidas en el "cuarto de los ítems felices") y peleas sin armas (difíciles). Una casilla está reservada para la tradicional penalización de los juegos de tablero que te obliga a retroceder, mientras que la casilla final te lleva a una batalla contra Black, tu enemigo Yakuza, que se presenta en su robot Beat Stepper.

"El escenario de los dados es muy experimental", coincide Maegawa, "y de nuevo fue bajo la idea de que "cualquier cosa" es aceptable que nos decidimos a añadir un juego de mesa a la mezcla. Y eso que ninguno de nosotros es muy aficionado a estos juegos…"

Otros niveles son también experimentales. Por ejemplo, la fase de las minas subterráneas transcurre sobre raíles, con la acción aumentando a un ritmo feroz mientras Red o Blue viajan a gran velocidad en vagonetas hasta lo más profundo de la mina. Con vías paralelas situadas arriba/abajo o izquierda/derecha (dependiendo del tramo del raíl, el progreso a través de la mina puede ser horizontal o vertical), saltar en el aire hace que la vagoneta salga del campo magnético de una vía para entrar en el de otra, abriendo la posibilidad de invertir el control de vagonetas de la mina. El posterior *«Super Mario Galaxy»* de Nintendo fue elogiado por hacer algo similar. *«Gunstar Heroes»* se adelantó a su tiempo.

Así como ideas de juego experimentales, también hay cambios inesperados de estilo. La primera fase se juega como un shooter de plataformas tipo *«Contra»* –en el quinto nivel, Red y Blue pilotan la nave espacial del Imperio en lo que parece ser el primer intento de Treasure de shooter de scroll horizontal–, pero conserva el sistema de disparo omnidireccional que hallamos en las demás áreas de *«Gunstar Heroes»*. Volviendo de nuevo al entusiasmo del equipo por incluir de todo en este primer juego, Maegawa nos explica cómo se convirtió en una propuesta tan diversa.

"Decidimos que, si era divertido o interesante, agregaríamos cualquier cosa a la mezcla. Y por eso *«Gunstar Heroes»* acabó teniendo elementos de disparos, acción y peleas."

Sin embargo, el desarrollo no se hizo pensando en las ganancias. Mientras juegas, nunca tienes la sensación de

TREASURE ANTES DE TREASURE

Le pedimos a Maegawa que nos aclare las cosas: ¿En qué juegos trabajaron cuando estaban en Konami? Amablemente, se niega a responder, "es mejor no dar nombres, a fin de evitar cualquier problema con Konami", dice. Razonable. "Pero sí puedo contaros", añade, "que trabajé en juegos de Konami para Game Boy, Famicom y Super Famicom." Esto no acabó de saciar nuestra curiosidad, por lo que hicimos algunas averiguaciones –sin colaboración de Maegawa, que quede claro– y descubrimos cosas sorprendentes.

Por lo que nos han contado nuestras fuentes japonesas, Maegawa trabajó, antes de fundar Treasure, en: *«Dracula Densetsu»* (o *«Castlevania: The Adventure»*, Game Boy, 1989), *«Gun Sight»* (o *«Laser Invasion»*, NES, 1991), *«Rollergames»* (NES, 1991), *«Bucky O'Hare»* (arcade, 1992; NES, 1992).

Otros miembros de Treasure como Yaiman, Han, Iuchi y Nami trabajaron en estos títulos de Konami: *«Quarth»* (arcade, 1989; MSX, 1990), *«Aliens»* (arcade, 1990), *«Punk Shot»* (arcade, 1990), *«Akumajou Dracula»* (o *«Super Castlevania IV»*, Super NES, 1991), *«Escape Kids»* (arcade, 1991), *«The Simpsons»* (arcade, 1991), *«Axelay»* (SNES, 1992), *«Contra Spirits»* (o *«Super Probotector»*, SNES, 1992). Iuchi también participó como diseñador de niveles en el extrañamente sangriento *«Shinrei Jusatsushi Taroumaru»*, producido por Time Warner Interactive en 1997 para Saturn.

» La fase de las ruinas antiguas es engañosa, nos embelesa con un bonito escenario estilo *«Contra»* para después… ¡BAM!





ASÍ SE HIZO...

GUNSTAR HEROES

JEFES DE LO MÁS DURO



Bravoo Man se parece a una letrina de ladrillos – o, al menos, está construido en ladrillo- , pero sus movimientos se limitan a un giro aéreo y una tosca patada.



Pink y un par de compinches llamados Kain y Kotaro intentan detener a Red y Blue con un artilugio bautizado como Excavadora Pinky.



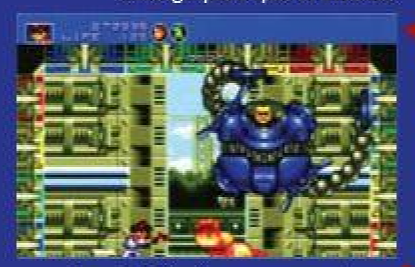
Seven Force está pilotado por Green, quien lo guía a través de siete transformaciones entre las que hay un arma dorada, un ave fénix azul, un hombre de hierro y un tigre.



Este tempranero jefe de nivel medio es fácilmente vencible, y puede ser atacado desde posiciones a los pies del robot y bajo su cuerpo, así como desde arriba.



Smash Daisaku desafía a Red a una pelea sobre las alas de un helicóptero (sí, un helicóptero con alas) antes de darle el relevo a su compañero Orange para que lo intente.



Doctor Black aparece como el jefe final de su bastante extraña fortaleza tras haber llevado a Red/Blue a través de un juego de tablero lleno de desafíos.



Smash Daisaku regresa, esta vez con un jetpack y un lanzallamas. Resulta fácil de esquivar, pero tiene más resistencia. Él es todo lo que se interpone entre Red/Blue y la luna.



Seven Force no resulta tan amenazante en mitad del espacio, pero se mueve por toda la pantalla y ciertamente no es un enemigo fácil de derrotar.



El Sistema de Vigilancia del Núcleo es de las pocas cosas con nombre evidente del juego. Despliega una serie de ataques, como cadenas de orbes y mini naves espaciales.



La serie de jefes finales lleva a una pelea contra el revivido robot Golden Silver. Antes de eso, todos los enemigos principales del juego reaparecen secuencialmente.



Golden Silver representa el desafío final de *«Gunstar Heroes»*. Resulta eficaz agarrarlo y lanzarlo, pero también es básico que dispares a las cuatro gemas para agotar su energía.



» ¿Te apetece un chicle Gunstar? Olvida la publicidad en los juegos, *«Gunstar Heroes»* inventó la autopromoción en ellos.

estar ante un diseño artificial: en muchos momentos, tales como sus escenas de scroll automático con los personajes "revoloteando" hasta las secciones de plataformas con movimiento dirigido, el juego parece propenso a desafiar y confundir a los jugadores más que invitarlos a disfrutar de sus cualidades.

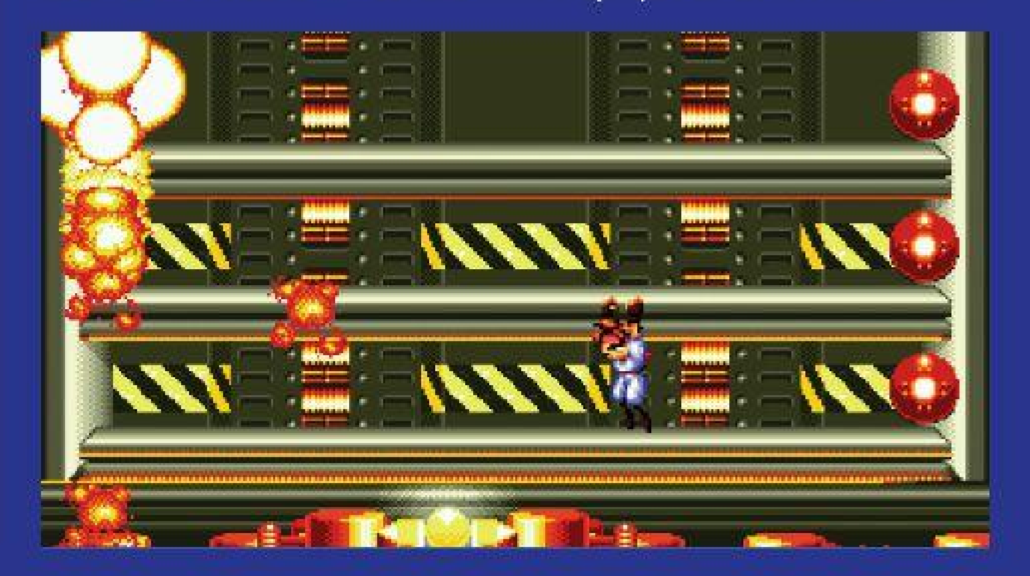
Todo parece producto de una explosión salvaje de creatividad más que el resultado de cualquier estudio de mercado o consideración comercial. Maegawa confirma la metodología azarosa y despreocupada de Treasure. "No nos preocupamos realmente por los detalles de cómo se desarrollaba cada fase", dice, "pero producíamos cada escena con una actitud diferente, lo que llevó a que el juego tuviese mucha variedad. Creo que como resultado el balance general fue muy positivo."

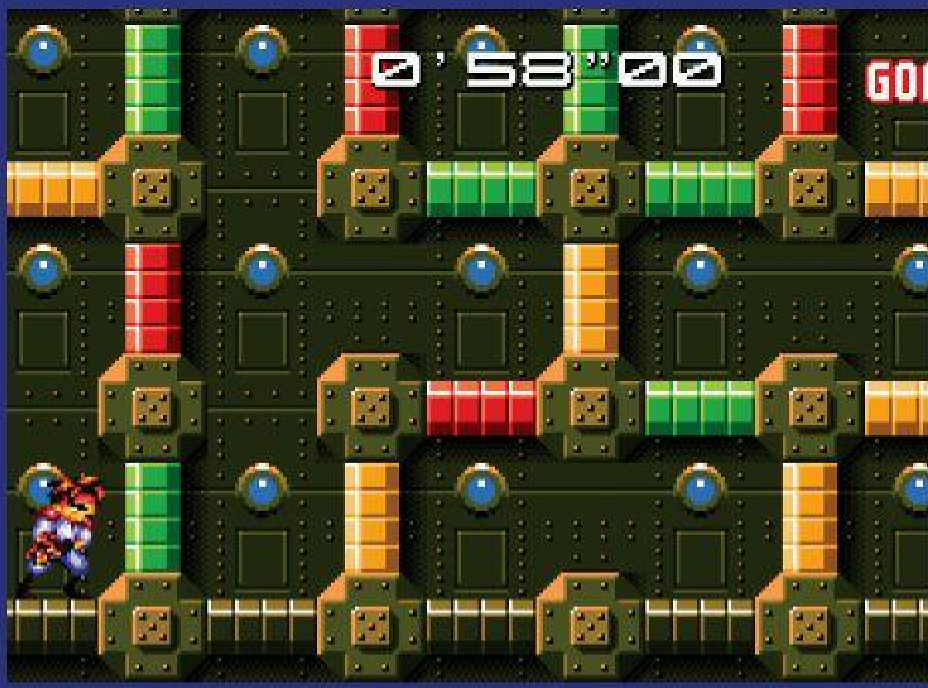
La variedad también es apreciable en el sistema de armamento, que comienza con una base de cuatro tipos de armas (Fuerza, Rayo, Chaser y Fuego) pero es ampliable hasta 14 variaciones mediante la combinación de las mismas. Red o Blue pueden elegir un arma inicial, pero tienen espacio en su rudimentario "inventario" (que aparece en la parte superior de la pantalla) para llevar dos armas al mismo tiempo. Cada una de estas armas se puede utilizar de forma aislada o, si se desea, ambas pueden ser usadas en combinación; las tres opciones que se ofrecen para cada pareja de armas las puedes ir alternando mientras juegas pulsando A y B. Es un sistema eficaz, que fomenta el uso táctico de tu armamento. En lugar de proporcionar una simple procesión de armas cada vez más poderosas, Treasure estableció las opciones de ataque de una manera más imaginativa.

"Desarrollamos así el sistema de armas", dice Maegawa, "porque queríamos que los jugadores crearan su propia estrategia para avanzar y para que disfrutaran de un montón de experiencias diferentes en función de las armas que usaban en cada nivel. Las armas también rinden de forma distinta al pasar del modo Fácil al Experto".

Al igual que muchos otros de los títulos posteriores de Treasure, *«Gunstar Heroes»* no es un juego grande en términos del tiempo que dura –puedes acabártelo en una hora si eres bueno–, pero ofrece tal abundancia de ideas mientras lo juegas que proyecta una personalidad increíble. Es un título que, una vez jugado, no se puede olvidar.

Los momentos más memorables de «Gunstar Heroes» son posiblemente los enfrentamientos contra los jefes (su diseño era una de las especialidades de Treasure, como luego se demostraría con ejemplos tan sensacionales como





» Red está algo confuso. Estaba seguro de que había algún modo de llegar a la salida. Si pudiera recordarlo…



» Los mini-jefes están desperdigados por todos los niveles de *«Gunstar Heroes»*.

"PENSÁBAMOS QUE LA PALABRA "LUNATIC" ERA PERFECTA PARA TRANSMITIR LO INTENSO DEL JUEGO, CON ESAS EXPLOSIONES Y DETONACIONES. PERO A SEGA AMÉRICA NO LE CONVENCIÓ MUCHO" MASATO MAEGAWA SOBRE EL NOMBRE DE GUNSTAR HEROES



Creator de *«Radiant Silvergun»* y la conclusión interplanetaria de *«Sin And Punishment»*), que abarcan un largo espectro desde el hombre de ladrillo, Bravoo Man, al pequeño Minion Soldier. Maegawa reconoce la importancia de estos personajes en el juego, mencionando el impacto que causan a los jugadores que exploran todos los rincones. "Como podéis esperar", dice, "mi jefe favorito es posiblemente el más famoso: Seven Force. Las siete transformaciones son dignas de ver".

Describir un elemento de «Gunstar Heroes» como algo "digno de ver" encaja con un juego cuyo reclamo principal tiene poco que ver con su argumento y está centrado en los fuegos artificiales. "Todo vale" puede ser un ideal recurrente, pero la idea de "más y más" también resultó influyente, y esa afición de la compañía por la creación de escenas espectaculares sigue ahí. Maegawa conserva una infantil inclinación hacia la pirotecnia.

"Mis aspectos favoritos de *«Gunstar Heroes»* son cómo escenas y fases se vuelven progresivamente más grandiosas", Maegawa sonríe, "¡y la alegría al ver tantas explosiones!"

El tiempo ha sido justo con *«Gunstar Heroes»*, que bien merece su lugar en el puesto más alto de la excelente lista de juegos de Treasure en los últimos 20 años. Como debut, es un logro fenomenal. Pocos estudios han conseguido alcanzar tal nivel en sus primeros proyectos. Para Maegawa y sus compañeros, la creación del juego fue una experiencia catártica, con una independencia recién adquirida que alimentaba su entusiasmo. Le pregunta mos si Treasure se enfrentó a alguna dificultad durante su adaptación al trabajo como estudio independiente.

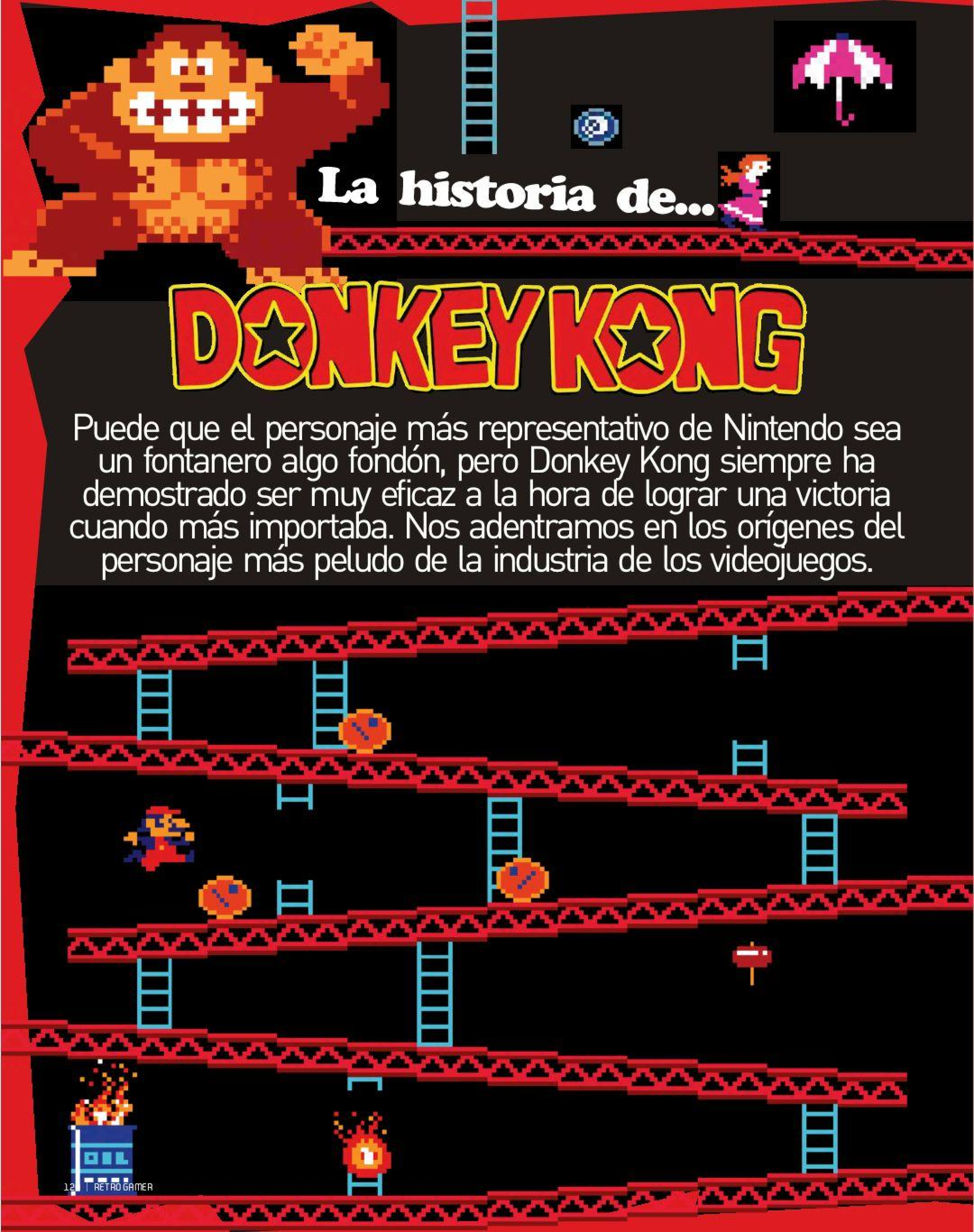
"No recuerdo ningún episodio difícil del período de desarrollo. Todo fue realmente bien. Nada más fundar Treasure, todos pensábamos: "por fin podremos hacer el tipo de juego que nos gusta". Estábamos absorbidos por el juego y todos disfrutamos del proyecto. Eso es lo que más recuerdo de la creación de *«Gunstar Heroes»*.

» Asediados por todas partes y todavía con ganas de luchar.



» Green se da cuenta de lo estúpido que ha sido y decide redimirse mediante un ataque kamikaze sobre Golden Silver.





La historia de...

DONKEY KONG

Puede que el personaje más representativo de Nintendo sea un fontanero algo fondón, pero Donkey Kong siempre ha demostrado ser muy eficaz a la hora de lograr una victoria cuando más importaba. Nos adentramos en los orígenes del personaje más peludo de la industria de los videojuegos.

Recuerdas la polémica que se levantó cuando los productores de la serie *"Dallas"* devolvieron a la vida a Bobby Ewing? Después explicaron que su muerte había sido en realidad un sueño producto de la imaginación de su esposa. Por lo tanto, los cambios en la trama, los giros argumentales y el desarrollo de los personajes que se habían producido después de ese suceso habían sido mentira, y los telespectadores se sintieron muy frustrados ante esta revelación.

Vale, nos estamos saliendo del tema pero, como los guionistas de *"Dallas"*, Nintendo también hizo cambios inesperados que no parecían ajustarse a la historia oficial, sin sacar ningún juego que explicase de dónde salían; Mario pasó de ser un carpintero malvado a un fontanero heroico y Donkey dejó de ser un gorila de pérfidas intenciones para convertirse en una adorable cría de seis metros.

Todos estos cambios resultan muy confusos, sí, pero también lo es buscar los orígenes de la saga. Para ello hay que remontarse a principios de los años 80, a una recreativa de Nintendo llamada «*Radar Scope"*» Fue este juego lo que dio origen a la idea que más tarde se convertiría en «*Donkey Kong*».

Los juegos de acción que lanzó Nintendo en los años 80 tuvieron gran éxito en tierras niponas y, como resultado, el entonces presidente de la filial de Nintendo en Estados Unidos, Minoru Arakawa, decidió realizar un gran pedido para su distribución en territorio estadounidense. Pero, por desgracia, cuando las recreativas llegaron, el juego ya había pasado de moda, y los distribuidores se pusieron hechos una furia al ver los pocos ingresos que generaba. Como era de esperar, Arakawa se convirtió en el blanco de sus iras.

Al ver el descalabro financiero que se le echaba encima, Arakawa pidió a su suegro (el director general de Nintendo, Hiroshi Yamauchi) que le enviase un nuevo juego para instalarlo en las cabinas de «*Radar Scope*» y así poder evitar la bancarrota de la compañía. Yamauchi le prometió que lo haría y le encargó el trabajo a un joven diseñador industrial que llevaba un tiempo trabajando para él, un tal... Shigeru Miyamoto.



Donkey Kong está un poco inactivo en la fase del "Ascensor". Se limita a mirar un tanto confundido mientras deja que el muelle haga todo el trabajo.



Abecedario de Donkey Kong

A de Animal: pese a compartir nombre con un équido famoso por su terquedad (donkey es burro, en inglés), Miyamoto decidió que el villano sería un gorila.

B de Barriles: en lugar de engullir a Jumpman (Mario) de un bocado, Kong lanza barriles a su antiguo amo.

C de Coleco: Coleco obtuvo los derechos para adaptar «*Donkey Kong*» a las plataformas domésticas.

D de Diddy Kong: el primo pequeño de Donkey Kong apareció por primera vez en «*Donkey Kong Country*», y luego en «*Donkey Kong 2*».

E de "Everyman": este es el término para describir a héroes como Jumpman, un tipo normal que intenta rescatar a su novia del gorila.

F de "Fistful Of Quarters": el documental que muestra el enfrentamiento entre dos genios de «*Donkey Kong*» para demostrar quién es el auténtico "Rey Kong".

G de Gunpei Yokoi: el ingeniero que ayudó a desarrollar el primer juego.

H de "How High Can You Try?" (¿Hasta qué altura puedes intentarlo?): el mensaje que aparecía en la recreativa. Más tarde se cambió a "How High Can You Get?" (¿Hasta qué altura puedes llegar?).

I de Imitaciones: «Donkey Kong» es uno de los juegos más imitados de la historia, y ha dado origen a una oleadas de clones que han intentado subirse al carro del éxito.

J de Jumpman: sí, sabemos que es Mario pero, como todo buen Mesías, antes era un carpintero... con un enorme mostacho.

K de "Kill Screen": en el Nivel 22, el cronómetro se volvía loco: añadía segundos, los eliminaba, los congelaba y, al final, acababa matándote.

L de Las escaleras: sin ellas, «*Donkey Kong*» sería un juego corto y muy aburrido.

M de Mario Segali: de no ser por el propietario de las oficinas de Nintendo, el fontanero tendría otro nombre.

N de Nintendo: empezó vendiendo cartas, luego juguetes electrónicos y, después, videojuegos sobre gorilas y carpinteros.

O de Orco, la ballena asesina: aparece en «*Donkey Kong Jungle Beat*». Le ayuda a revelar secretos del juego destrozando las paredes.

P de Pauline: el nombre original de la novia de Jumpman y de la rehén de Donkey Kong era Lady, pero se cambió a Pauline.

Q de Q*Bert: la bola con una sola fosa nasal de Warren Davis formó equipo con Donkey Kong en la serie *"Saturday Supercade"*.

R de Radar Scope: Donkey Kong nació de este clon de «*Space Invaders*».

S es de Shigeru Miyamoto: el prolífico diseñador se dejó la piel en de «*Donkey Kong*», un proyecto que se basaba en los personajes de Popeye.

T de Taj: Taj es el elefante árabe que ayuda a Diddy Kong a derrotar al malvado Wizpig en «*Diddy Kong Racing*».

U de Universal Studios, Inc vs Nintendo Co, Ltd: MCA Universal demandó a Nintendo porque decía que «*Donkey Kong*» era un plagio de King Kong. Perdió.

V de Vibrante: la jugabilidad de «Donkey Kong» lo hace muy accesible y difícil de abandonar.

W de Wrinkly Kong: la última esposa del Donkey Kong original que falleció prematuramente tras «*Donkey Kong Country 3*».

X de clasificación X: después de que Mario rescatara a Pauline, decidieron celebrarlo a lo grande.

Y de Yamauchi: Director general de Nintendo cuando se diseñó «*Donkey Kong*». De no ser por él la industria sería hoy muy distinta.

Z de Zelda: gracias al dinero de «*Donkey Kong*», nació la saga de juegos de rol.

La historia de...

DONKEY KONG

El rap de Donkey Kong

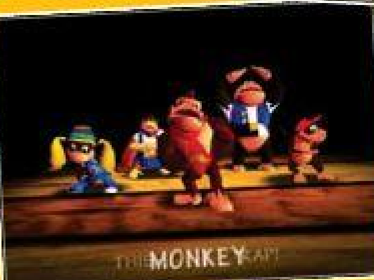
EL RAP DE DONKEY KONG ES EL BAILE DE APERTURA DE *«DONKEY KONG 64»*. PRESENTA A LOS PERSONAJES PRINCIPALES, MUESTRA SUS HABILIDADES ESPECIALES Y NOS ARRANCA ALGUNA QUE OTRA CARCAJADA. AQUÍ TIENES LA LETRA ENTERA DE LA CANCIÓN –EN VERSIÓN ORIGINAL EN INGLÉS, COMO APARECE EN EL JUEGO–, POR SI TE APETECE CANTARLA ALGUNA VEZ...

“Here, here, here we go,
So they're finally here performing for you,
If you know the words you can join in too,
Put your hands together if you want to clap,

Huh!!
DK, Donkey Kong!!

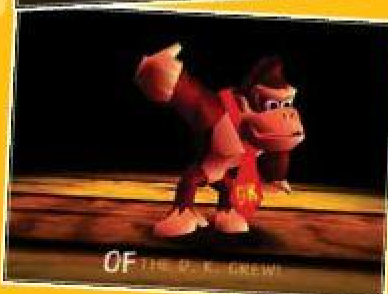
He's the leader of the bunch, you know him well,
He's finally back, to kick some tail,
His coconut gun can fire in spurts,
If he shoots ya, it's gonna hurt,
He's bigger, faster and stronger, too,
He's the first member of the DK crew!”







Donkey Kong/Cranky Kong
PRIMERA APARICIÓN: DONKEY KONG
El Donkey Kong original actúa como héroe y villano a lo largo de la saga, hasta que se convierte en un abuelito en *«Donkey Kong Country»*. Cranky es el encargado de iniciar y acabar el rap. Da la impresión de que podría desmoronarse en cualquier momento pero, a juzgar por sus habilidades rascadoras, goza de buena salud.

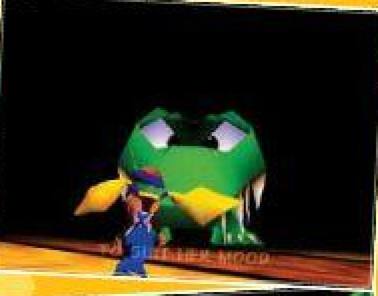


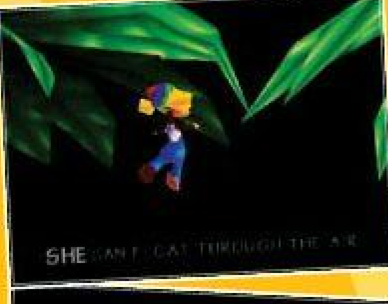




“**Huh!!**
DK, Donkey Kong!!
DK, Donkey Kong is here!!

This Kong's got style so listen up, dudes,
She can shrink in size to suit her mood,
She's quick and nimble when she needs to be,
She can float through the air and climb up trees,
If you choose her, you'll not choose wrong,
With a skip and a hop, she's one cool Kong!”





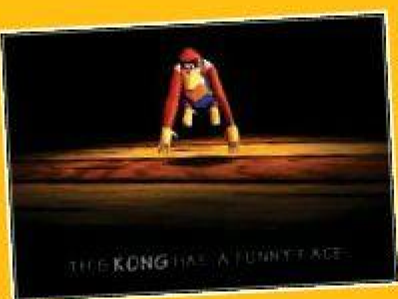


Chunky Kong
PRIMERA APARICIÓN: DONKEY KONG 64
Chunky es el hermano mayor de Kiddy y primo de Dixie y Tiny. Como su nombre indica está un poco rechoncho. Pero, a pesar de su aspecto amanazador, es todo corazón; odia las alturas... ¿y quién no? Tras mirar a cámara algo confuso varios segundos, contrae y expande su cuerpo.





Diddy Kong
PRIMERA APARICIÓN: DONKEY KONG COUNTRY
El sobrino de Donkey Kong decide echar una mano a su tío en *«Donkey Kong Country»*. Lleva una gorra roja de Nintendo, y hace una breve aparición en *«Super Smash Bros Brawl»* para Wii. Tras salir volando gracias a una mochila propulsora, saca una guitarra de aspecto pintoresco y se pone a bailar.

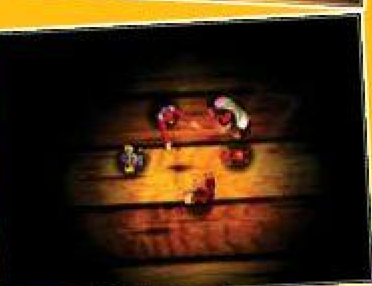


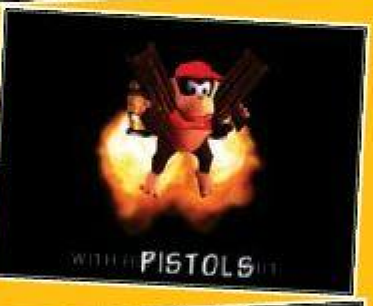




“**Huh!!**
DK, Donkey Kong!!

He has no style, he has no grace,
This Kong has a funny face,
He can handstand when he needs to,
And stretch his arms out just for you,
Inflate himself just like a balloon,
This crazy Kong just digs this tune!”







Lanky Kong
PRIMERA APARICIÓN: DONKEY KONG 64
Todo el mundo tiene algún pariente de aspecto extraño cuyo parentesco nadie consigue recordar, y Donkey Kong no es una excepción. Lanky Kong fue liberado por Donkey Kong en *«Donkey Kong 64»*. En el rap, Lanky retuerce la cara antes de dejar escapar una gran flatulencia. Al final, sale disparado y acaba volando por la pantalla.

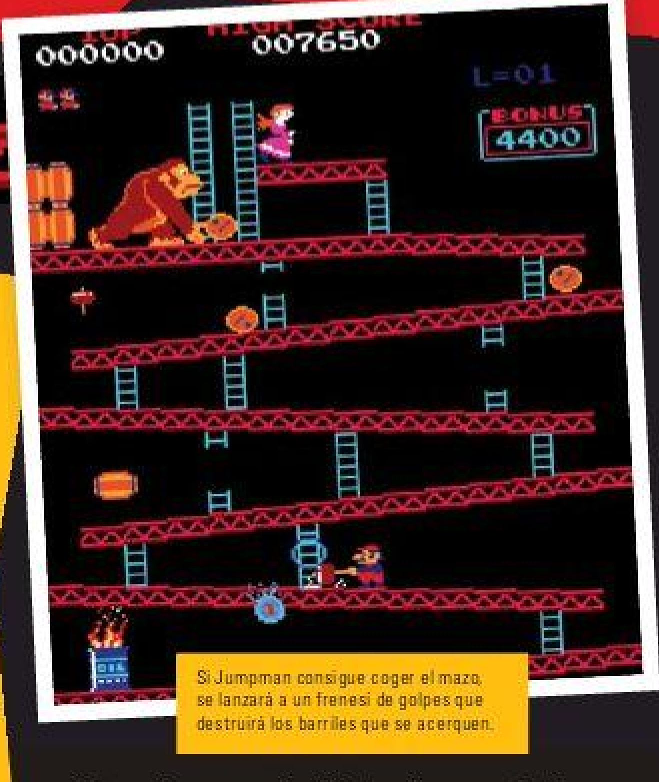


“**Huh!!**
DK, Donkey Kong!!
DK, Donkey Kong is here!!

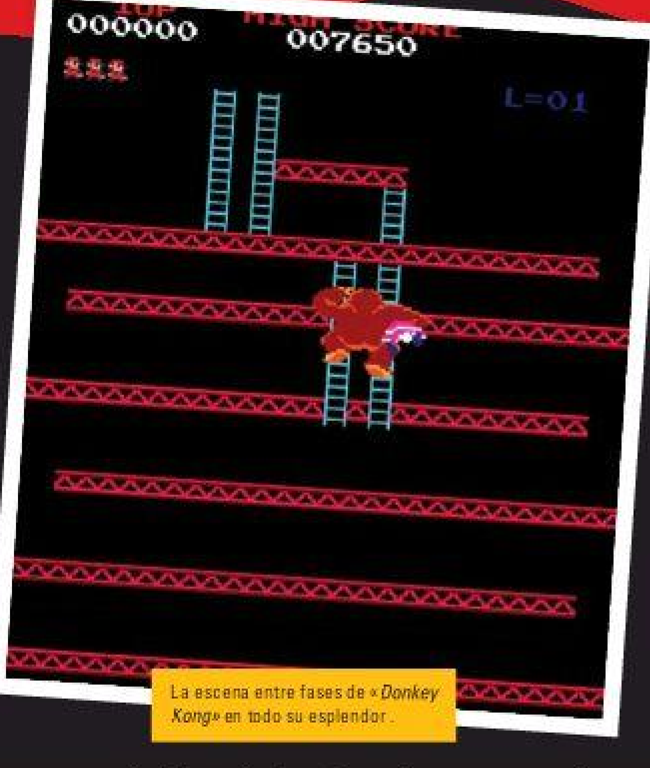
He's back again and about time, too,
And this time he's in the mood,
He can fly real high with his jetpack on,
With his pistols out
he's one tough Kong,
He'll make you smile
when he plays his tune,
But Kremlings beware
'cause he's after you!”







Si Jumpman consigue coger el mazo, se lanzará a un frenesí de golpes que destruirá los barriles que se acerquen.



La escena entre fases de «*Donkey Kong*» en todo su esplendor.

**“Huh!!
DK, Donkey Kong!!
Huh!!**

Finally he’s here, he’s here for you,
It’s the last member of the DK crew,
This Kong’s so strong,
it isn’t funny,
He’ll make a Kremling
cry out for mummy,
He can pick up a boulder
with relative ease,
Makes crushing rocks seem
such a breeze,
He may move slow,
he can’t jump high,
But this Kong is one heck of a guy!”



Donkey Kong The 2nd

PRIMERA APARICIÓN: DONKEY KONG COUNTRY

La generación de 16 bit marcó la llegada de un nuevo Donkey Kong, con una corbata de aspecto impecable y un nuevo corte de pelo. Es el nieto de Cranky Kong, y el tío de Diddy. En el rap, no deja de contonearse, flexionar sus músculos y disparar a las abejas.

“Huh!!

C’mon Cranky take it to the fridge!

Walnuts, peanuts, pineapple smells,
Grapes, melons, oranges
and coconut shells,
Walnuts, peanuts, pineapple smells,
Grapes, melons, oranges
and coconut shells,

Oh yeah!!”





Tiny Kong

PRIMERA APARICIÓN: DONKEY KONG 64

La hermana de Dixie y la prima de Chunky y Kiddy Kong aparició por primera vez en «Donkey Kong 64». Lleva un gorro de colores, un chándal y unos pendientes extravagantes. Durante el baile, le da una patada a un cocodrilo en plena cara y sube por una palmera con asombrosa facilidad.

“Cuando me uní a Nintendo no existía un departamento de videojuegos”, recuerda Miyamoto. “Yo solo quería crear juguetes o productos de entrenimiento. Los videojuegos vendrían más tarde pero, en aquella época, la empresa ni los desarrollaba ni los vendía. Mi trabajo consistía en dibujar. Me especialicé en diseño industrial, así que básicamente yo era el encargado de portadas y carátulas”.

En lugar de actualizar «*Radar Scope*», Miyamoto empezó a diseñar un juego nuevo basado en el hardware de la recreativa, una resultó fundamental para las aspiraciones de Nintendo en el mercado estadounidense.

Por aquel entonces, la mayoría de las recreativas consistían en disparar. Miyamoto decidió usar la fórmula del triángulo amoroso presente en los dibujos animados de Popeye para una nueva recreativa. Para ello, creó tres personajes: el héroe (Jumpman), la damisela en apuros (Lady) y el matón (Donkey Kong).

Miyamoto diseñó a Jumpman como una persona normal, alguien con quien los jugadores pudieran identificarse. Lady sería la típica mujer fatal, y Donkey Kong aparecería como el villano incomprendido y fortachón de toda la vida.

Aunque muchos consideran que Donkey Kong es el monstruo de la historia, en clara alusión al argumento de “*King Kong*”, la trama que Miyamoto ideó no es tan sencilla como pueda parecer. La historia de cómo Jumpman acaba rescatando a Lady rompe la fachada de bondad que caracterizaría más tarde al fontanero. Cansado de los maltratos que recibe a manos de su amo carpintero, Donkey Kong escapa de su jaula y secuestra a la novia de Jumpman.

Con este escenario de “damisela en apuros” en la cabeza, Miyamoto acudió al técnico de Nintendo, Gunpei Yokoi, para que le ayudara en el proyecto. Y con Miyamoto desarrollando la idea y Yokoi supervisando el aspecto técnico del juego, el escenario no tardó en cobrar vida.

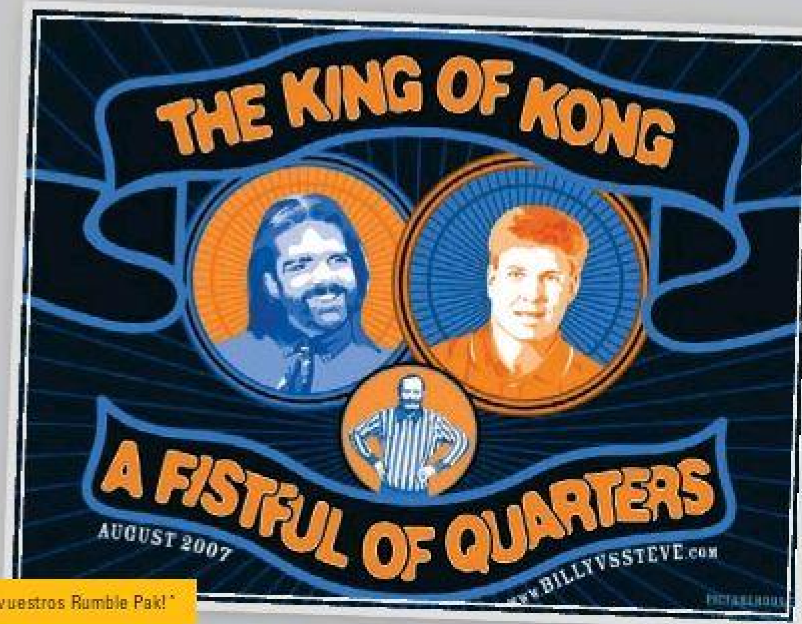
Por desgracia, la imaginación de Miyamoto se vio limitada por las restricciones técnicas de la época. Tanto la idea de que los personajes reaccionaran de diferente forma como la incorporación de balancines en puntos concretos acabaron quedándose en el tintero. Aunque estas limitaciones fueron un obstáculo, también ayudaron a moldear la apariencia de Jumpman, que más tarde se convertiría en el personaje más famoso del mundo de los videojuegos: Mario. En una entrevista realizada en el canal Talk Asia, Shigeru Miyamoto describió el proceso que le llevó a crear la apariencia de Mario.

“Tenía que dibujar a Mario como un personaje pequeño pero, al mismo tiempo, debía parecer humano”, explica. “Para lograrlo, tuve que añadirle rasgos distintivos, como una nariz grande. Le puse un bigote para no

HOLLYWOOD KONGA

KONG ARRASA EN LOS CINES… OTRA VEZ

Puede que Mario protagonizara una “película”, y «*Mario 3*» tuviese un papel destacado en la película de Fred Savage “El campeón del videojuego”, pero «*Donkey Kong*» también hizo sus pinitos en la gran pantalla con el documental de Seth Gordon “*The King of Kong: A Fistful of Quarters*”. Tras perder su trabajo, Steve Wiebe se propone batir el récord de «*Donkey Kong*» que ostenta Billy Mitchell. Tras entrenar, consigue superarlo y se convierte en un héroe local en su pueblo. La película muestra la enemistad que se respira entre sus dos protagonistas, y acaba con un duelo apoteósico.



“¡Preparad vuestros Rumble Pak!”

La historia de...

DONKEY KONG

tener que dibujar la boca, ya que es muy difícil mostrar expresiones faciales en personajes pequeños. Y también le dibujé las manos grandes. Primero creamos a Mario con una serie de puntos, le añadimos esos rasgos y, por último, dibujé el conjunto aparte para el resultado final. No hubo nada especial en su creación. Evolucionó durante el desarrollo".

Existen varias teorías para explicar los orígenes del nombre «Donkey Kong». Se ha rumoreado que el título original era «*Monkey Kong*» pero que, debido a un pequeño problema en el cartucho de tinta del fax que utilizó Nintendo, la "M" acabó convirtiéndose en una "D". Sin embargo, la realidad es muy distinta. Shigeru Miyamoto fue la persona que se encargó de bautizar al gorila; quería retratarlo como una criatura terca y estúpida. Y cuando se puso a pensar en los animales que actúan con terquedad y estupidez, el primero que le vino a la cabeza fue el burro (donkey, en inglés).

"Quería que el nombre tuviese relación con la palabra Kong, ya que, en Japón, suele asociarse a los gorilas. Se me ocurrió «*Donkey Kong*» porque me enteré de que "donkey" significa estúpido. Cuando propuse la idea a la filial estadounidense de Nintendo, no les gustaba pero, aun así, acabaron dejándolo".

«Donkey Kong» fue el primer juego que incluía escenas entre fases, y se basaba en el ascenso de King Kong por el Empire State Building. En ella, Donkey Kong sube hasta la zona superior de la construcción llevando a Lady en sus brazos. Tras dejarla sobre la plataforma más alta, dobla las vigas de hierro a base de pisotones y prepara el escenario para el rescate de nuestro héroe.

Aunque parece que los jugadores sólo recuerdan la pantalla del salto de los barriles, el juego se dividía en cuatro secciones distintas, cada una representando unos 25 metros de la estructura total que Jumpman debía escalar para rescatar a Lady. Las versiones estadounidenses mostraban las fases de forma aleatoria, pero el juego original seguía un patrón lógico.

La primera fase, conocida como "Viga maestra", mostraba a Jumpman subiendo por una serie de escaleras, mientras evitaba los barriles que Kong le tiraba desde la parte superior. En la segunda fase (llamada "Fábrica de pasteles" por sus discos de cemento en forma de pasteles), Jumpman debía lidiar con varias cintras transportadoras mientras evitaba bolas de fuego. La tercera fase, "El ascensor", estaba repleta de ascensores que Jumpman debía superar para ascender por sus engranajes. La última pantalla ("Remaches") mostraba ocho remaches que servían de apoyo a Donkey Kong. Si se extraían, la estructura se venía abajo y Donkey Kong caía.

Cuando Kong era derrotado, las fases volvían a repetirse pero con mayor dificultad. Hasta que se alcanzaba el nivel 22, momento en el que los jugadores debían enfrentarse a la "pantalla asesina". Un pequeño fallo del cronómetro impedía seguir progresando más allá de la pantalla 22. Cuando alcanzabas esta fase, el reloj empezaba con 100 segundos pero, al aparecer Jumpman, aumentaba a 4.000, y luego se iniciaba una cuenta regresiva hasta llegar a 3.700, donde se congelaba y mataba al personaje.

Tras ver el juego, Arakawa llamó a su yerno para decirle que Miyamoto había creado un juego que eclipsaría la popularidad de «*Radar Scope*». Los distribuidores estadounidenses de Nintendo recibieron «*Donkey Kong*» con pesimismo. Su jugabilidad no les convencía. Pero Arakawa no estaba de acuerdo y siguió adelante con la traducción y adaptación al mercado occidental. Arakawa cambió el nombre de Lady por Pauline, en honor a la esposa del encargado del almacén, y el de Jumpman por Mario (en homenaje al dueño de las oficinas de Nintendo en EE.UU., Mario Segali).


«*Donkey Kong Country*» nos permitía cabalgar sobre un rinoceronte. No es de extrañar que tuviera tanto éxito.



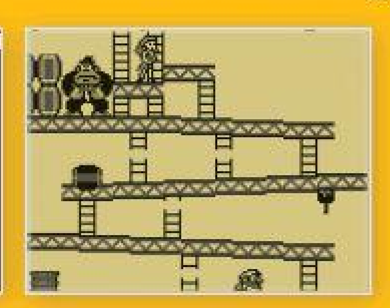
La fase de los "Remaches" nos permite acabar con Donkey Kong de una vez por todas... o casi.



"¡Eh, grandullón. ¿Qué haces? ¿No ves que estamos en un momento íntimo de pareja?"







LAS KONGVERSIONES DE DONKEY KONG

ATARI 2600
A esta versión le faltan dos de las cuatro fases de la recreativa, y si crees que se hizo para mejorar su aspecto general, estás muy equivocado. La apariencia de Mario es buena, con un bigote imponente, una gorra plana y dos buenas patillas. Pero Donkey Kong aparece con una pinta espantosa. El juego no tiene fin, hay que repetir las dos fases una y otra vez hasta que la consola se queme o te quedes sin vidas.

NES
Este clásico para la consola NES se hizo tan famoso que el cartucho permaneció en producción durante cinco años. Por desgracia, y al igual que ocurre con todas las versiones de «*Donkey Kong*», el juego no está completo. Le falta la fase de la "Fábrica de tartas", y el sonido es muy diferente al original. Aun así, se trata de una de las mejores versiones que se realizó de la recreativa original.

COLECOVISION
Este juego se lanzó junto con la consola ColecoVision. Recrea fielmente la jugabilidad de la recreativa original, pero solo cuenta con tres de las cuatro fases (sí, de nuevo falta la "Fabrica de tartas). Y, a pesar de que abusa demasiado del color rosa y de que Pauline es casi tan alta como el propio Donkey Kong, en el apartado gráfico y sonoro no tiene nada que envidiar al título original.

INTELLIVISION
Es mucho mejor que el de Atari. Lo primero que se advierte es que Donkey Kong es de color verde, y que Mario es muy parecido a Q*Bert. Su dificultad es muy alta, y hay que ser muy preciso para saltar por encima de los enemigos. Mattel lo consideró tan malo que pensó que Coleco estaba intentando sabotear su consola. Seguro que Coleco enseñó a Mattel la versión Atari para que se sintieran mejor...

GAME BOY
Esta versión es una reinvención más que un juego nuevo. Se trata de una extraña mezcla entre «*Super Mario Bros*» y el «*Donkey Kong*» original. Los cuatro primeros niveles eran iguales que en la recreativa pero, cuando Kong cae al vacío, se despierta de nuevo y vuelve a capturar a Pauline, lo que obligaba a Mario a perseguirlo por nueve mundos llenos de plataformas al más puro estilo de «*Super Mario Bros.*».

Para probar la viabilidad del juego, se colocaron dos recreativas en un bar de Seattle, y su irresistible jugabilidad atrajo a cientos de personas. Salió a la venta oficialmente en julio de 1981, y las demandas por todo el país se dispararon. En menos de un año, Nintendo consiguió vender 60.000 unidades, y los beneficios ascendieron a 180 millones de dólares. En su segundo año, alcanzó los 100 millones de dólares, y se convirtió en un fenómeno nacional.

A finales de 1982, la cara peluda de Donkey Kong podía verse en juegos de tablero, en cajas de cereales y hasta en la pequeña pantalla, en forma de dibujos animados. Donkey Kong se había convertido en un icono muy rentable, así que las conversiones domésticas no se hicieron esperar. Taito, Atari y Coleco pelearon por conseguir los derechos, pero al final fue Coleco quién se proclamó victorioso. Yamauchi otorgó a Coleco exclusividad plena para la conversión de la franquicia a cambio de una suma de dinero no revelada y de un porcentaje de las ventas. El contrato se firmó el 1 de febrero de 1982, y Coleco se puso manos a la obra para tener la conversión lista lo más pronto posible.

Cuatro meses después, la conversión ya estaba preparada, y reproducía fielmente el contenido del juego original. En lugar de lanzar el título de forma individual, Coleco lo incluyó en su consola ColecoVision. Más tarde, crearía versiones para Atari 2600 e Intellivision, lo cual supuso un gran aumento en las ventas.

Sin embargo, también surgieron complicaciones. Coleco, Nintendo y *«Donkey Kong»* fueron demandados por Universal Studios porque, en su opinión, era un plagio descarado de *"King Kong"*. Coleco llegó a un acuerdo con Universal, pero Nintendo negó que hubiese tal infracción y acabó en los tribunales.

El juicio fue encarnizado pero terminó bien para Nintendo. Se descubrió que Universal había ganado una demanda anterior que reconocía a *"King Kong"* como una figura de dominio público y cualquiera podía utilizarla. El juez dictó sentencia en favor de Nintendo y, tras una apelación que fue desestimada, Universal tuvo que pagar 1,8 millones de dólares por daños y perjuicios a Nintendo. Fue la guinda del pastel, aunque Universal ya se había embolsado varios millones por las ventas de los cartuchos Coleco. Más tarde, Coleco trató de recuperar parte del dinero con una querella contra Universal.

Como gesto de gratitud, Nintendo le regaló a su abogado, John Kirby, un velero llamado Donkey Kong, y le otorgó los derechos exclusivos para fabricar veleros con el nombre de Donkey Kong. Se rumorea que el personaje de Kirby fue bautizado de esa manera en honor al abogado.

Con el éxito sin precedentes que obtuvo *«Donkey Kong»,* no es de extrañar que Miyamoto empezase a trabajar en su segunda parte. Pero decidió cambiar el papel de sus personajes protagonistas. Donkey Kong sería la "damisela en apuros", Mario el villano que lo secuestra y el



FUERA DE SU AMBIENTE

Famosos cameos

ECHEMOS UN VISTAZO A ALGUNOS DE LOS JUEGOS EN LOS QUE DONKEY KONG HA TENIDO UN PAPEL DESTACADO...

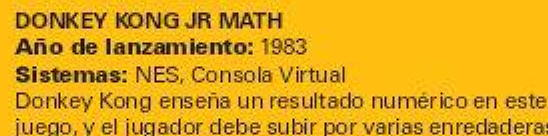


MARIO PARTY
Año de lanzamiento: 1998
Sistema: Nintendo 64
Nintendo decidió crear un juego de tablero virtual y hacer que las piezas fueran personajes famosos de la compañía. *«Mario Party»* dio origen a ocho entregas más, siete de las cuales aparecieron en dos consolas. El objetivo era obtener tantas estrellas doradas como fuera posible ganando en los diferentes minijuegos. A diferencia de *«Mario Kart»*, los personajes no tenían habilidades exclusivas. Donkey Kong casi siempre ganaba, limitándose a mirar con cara de pocos amigos.

DONKEY KONG 3
Año de lanzamiento: 1986
Sistemas: Recreativa, NES, GBA, PC-88
Este extraño juego vuelve a retratar a Donkey Kong como un gorila malvado, y el jugador (que encarna a Stanley) debe utilizar una lata de insecticida para proteger las plantas de las abejas que no dejan de salir de sus colmenas. De vez en cuando, Donkey Kong lanza algunos proyectiles desde la parte superior de la pantalla, lo que obliga al jugador hacia las plataformas más altas para repelerlo con el insecticida, y pasar de esa forma a la siguiente fase.

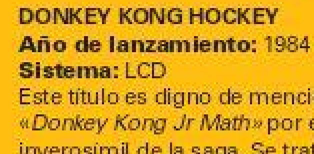






DONKEY KONG JR MATH
Año de lanzamiento: 1983
Sistemas: NES, Consola Virtual
Donkey Kong enseña un resultado numérico en este juego, y el jugador debe subir por varias enredaderas para recoger los números y símbolos matemáticos que le permitan formar la ecuación para obtener dicho resultado. Si lo consigue, obtendrá una manzana (¿no debería haber sido un plátano?). Es una forma muy original de ayudar a los niños a mejorar sus dotes matemáticas pero, por desgracia (como ocurre con la mayoría de los juegos de este tipo), acaba resultando un poco aburrido.





DONKEY KONG HOCKEY
Año de lanzamiento: 1984
Sistema: LCD
Este título es digno de mención, porque compite con *«Donkey Kong Jr Math»* por el puesto del juego más inverosímil de la saga. Se trata de una consola lanzada por Nintendo que muestra a Mario y a Donkey Kong patinando sobre hielo y enfrentándose en una pista de hockey. Incluía dos pequeños mandos que sobresalían de sus extremos, lo que permitía que dos jugadores disputaran un emocionante partido. Gracias a Steven Read de Miniarcade.com por proporcionarnos la imagen.





DONKEY KONGA
Año de lanzamiento: 2003
Sistema: GameCube
Desarrollado por el equipo de *«Taiko Drum Master»* para PS2, este título musical obliga a los jugadores a reproducir las notas que aparecen en la pantalla con un bongo. Su éxito propició la aparición de dos entregas más, la segunda de las cuales (*«Donkey Konga 3»*) sólo salió a la venta en Japón. Vale la pena echarle un vistazo sólo por la lista de canciones que contiene, y que incluye pistas de sonido de recreativas antiguas, como *«Metro-Cross»* y *«Final Lap»*.

Miyamoto fue el elegido para diseñar «Donkey Kong». Gracias a ello, Nintendo pudo despegar finalmente en el mercado estadounidense

La historia de... DONKEY KONG

La irresistible jugabilidad de Donkey Kong atrajo a una enorme legión de seguidores

TAMBIÉN EN LA TELE



Tras comprobar lo rentable que parecía ser el mercado de los videojuegos, la cadena CBS decidió emitir una serie de dibujos animados llamada *"Saturday Supercade"* en la que los protagonistas serían personajes famosos de ese mundillo. En sus capítulos podíamos ver a Frogger, Pitfall Harry y Q*Bert resolviendo misterios, dando lecciones de moralidad o, en el caso de Donkey Kong, enfrentándose a una jaula de un circo. Cada episodio mostraba a un sonriente Donkey Kong intentando escapar de Mario y su sobrina Pauline (sí, eso la convertiría en la hija de Luigi) e ideando nuevas formas de conseguirlo (incluyendo utilizar un tiburón como moto acuática).

hijo de Donkey Kong, Junior, se convertiría en el héroe que intenta salvar a su padre.

El juego conservó la misma mecánica a base de plataformas, con Junior balanceándose de una enredadera a otra, evitando trampas con pirañas y recogiendo fruta por cuatro fases que se repetían con creciente dificultad. Como ocurría con el original, había que alcanzar la parte superior de la pantalla para acabar la fase, donde Mario tenía encadenado a Donkey Kong.

Menos de dos años después, «Donkey Kong» dio origen a varias imitaciones. SEGA publicó un extraño clon llamado *«Congo Bongo»*. Desarrollado por Ikegami Tsushinki, su perspectiva isométrica era muy distinta a la del título de Nintendo, pero se basaba en el mismo concepto. La trama humorística de *«Congo Bongo»* nos mostraba a un protagonista persiguiendo a un gorila gigante no para ganar dinero o por amor, sino para vengarse de una peligrosa "broma" que el animal le había gastado: incendiar su tienda mientras dormía. Aunque el juego superaba a *«Donkey Kong»* en argumento ridículo, no consiguió igualar su éxito.

1983 fue un año muy productivo para Nintendo y *«Donkey Kong»*, pero no tanto para la industria estadounidense del videojuego. La Famicom de Nintendo estaba a punto de lanzarse en Japón, un nuevo juego de *«Donkey Kong»* estaba a punto de salir a la venta y el mercado estaba a punto de tocar fondo.

«Donkey Kong 3» experimentó cambios de envergadura con respecto a los anteriores juegos. Mario, Pauline y el pariente de Donkey Kong habían desaparecido, y la trama se centraba en un acto vandálico. Tras irrumpir en el invernadero de Stanley, Donkey Kong se sube a las vigas y empieza a molestar a las abejas. Las abejas deciden descargar su ira sobre las begonias de Stanley. Armado con un bote de insecticida, el jugador debe ayudar a Stanley a erradicar a los insectos y asustar a Donkey Kong antes de que las abejas destrocen las plantas.

«Donkey Kong 3» no obtuvo el mismo éxito que los dos títulos anteriores y Nintendo decidió concentrarse en la consola Famicom. *«Donkey Kong»* y *«Donkey Kong Jr»* se convirtieron en los títulos que inauguraron su lanzamiento. Famicom supuso la llegada del primer juego de la saga desarrollado sólo para consolas, que no dejó indiferente a nadie y desconcertó a muchos.

Nintendo pensó que sería buena idea lanzar juegos educativos para su consola, y supuso que Donkey Kong sería el mejor personaje para ello. *«Donkey Kong Jr Math»* era tan frenético y emocionante como sugería su título. Los jugadores, encarnando de nuevo al hijo del gorila, tenían que subir por enredaderas y recoger números y símbolos matemáticos para obtener el resultado que Donkey Kong mostraba sobre su cabeza. Había tres modos de juego, uno de los cuales incluía una opción para dos jugadores que permitía que dos personas compitieran para ganar manzanas. *«Donkey Kong Jr Math»* se lanzó en japón en 1983, y se convirtió en uno de los primeros lanzamientos para Famicom cuando salió a la venta en el mercado estadounidense dos años después.

Tuvo que pasar una década para que pudiéramos ver de nuevo un «Donkey Kong». En 1994, Miyamoto lanzó un extraño híbrido de *«Super Mario»* y *«Donkey Kong»* para Game Boy. Los seguidores de la saga esperaban una conversión fiel del original, pero se encontraron con un juego decepcionante. Aunque conservaba los cuatro niveles, los grandes saltos que daba Mario (y que convertían a las escaleras en trastos inútiles) y su capacidad de coger los barriles con los pies, afectaron a la jugabilidad. No obstante, tuvo gran éxito, y nos mostró por primera vez a Donkey Kong con corbata.

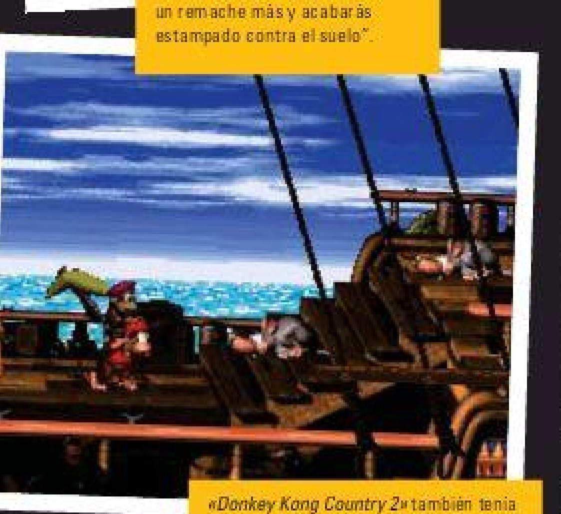
Con el tiempo, Super Nintendo acabó superando a NES en popularidad. Nintendo ya había quitado el polvo a algunas de sus antiguas franquicias para adaptarlas al mercado de los 16 bit. *«Metroid»*, *«Mario»* y *«Zelda»* se convirtieron en títulos de gran éxito para la consola, pero el mercado había quedado deslumbrado con el salto visual que había supuesto la llegada del software de 32 bit. Nintendo necesitaba algo que devolviera el interés a SNES, y pensó que *«Donkey Kong»* sería idóneo.

Nintendo encargó el proyecto a Rare, y Chris Stamper y su equipo transformaron el aspecto anticuado del juego en algo sorprendente. Rare había realizado una gran apuesta al comprar ordenadores Silicon Graphics. Con ellos, era posible crear personajes prerrenderizados en



"No sé por qué sonríes tanto, un remache más y acabarás estampado contra el suelo".

La pareja estaba tan enamorada que no se dio cuenta de que había un mono bailando abajo.

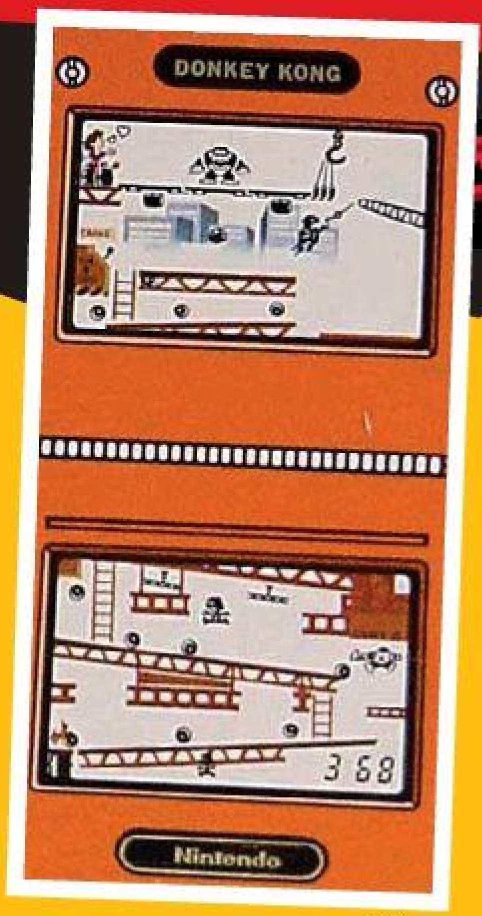


«Donkey Kong Country 2» también tenía combates, y te permitía lanzar a tu compañero sobre las ratas gigantes.





De los muchos clones de *«Donkey Kong»* que aparecieron uno de los mejores era *«Crazy Kong»*. Desarrollado por Falcon, se basaba en el hardware de la recreativa *«Crazy Climber»* de Nichibutsu. Salió el mismo año que *«Donkey Kong»*, y se parecía muchísimo al juego de Nintendo. Era tan similar que Nintendo removió cielo y tierra para que Falcon no lanzara el juego en Estados Unidos. Por consiguiente, en ciertas partes de Europa, *«Krazy Kong»* es mucho más popular que *«Donkey Kong»*. La diferencia más clara es el orden en que aparecen las fases. Además, el gorila de Falcon echa espumarajos por la boca, se deshace de los barriles y es capaz de engullirte.



EN TAMAÑO REDUCIDO

Después de ver a un trabajador japonés aburrido pulsando los botones de su calculadora Gunpei Yokoi tuvo una idea: cambió los números y los sustituyó por gráficos en movimiento. El resultado fue la serie Game & Watch. *«Donkey Kong»* fue de los primeros títulos para el nuevo formato. Dividido en dos pantallas, la acción se centraba en la fase de la "viga maestra", aunque el método para derrotar al bueno de Kong era más dramático: Mario debía cortar los cables que soportaban la plataforma. También incluía una grúa que nuestro protagonista podía utilizar para seguir ascendiendo.



La jugabilidad de *«Donkey Kong Jr»* era distinta a la de *«Donkey Kong»*.



Este sería el aspecto que tendría la bandera estadounidense si tuviera dos monos en ella.

3D. La compañía llamó a esta tecnología ACM (Modelado Avanzado de Personajes), y la utilizó en *«Donkey Kong Country»*. Era la primera vez que Miyamoto no estaba implicado directamente en un proyecto de *«Donkey Kong»*.

La jugabilidad de «Donkey Kong Country» era muy distinta a todo lo anterior. El nuevo Donkey Kong (nieto del primer Kong) aparecía con una corbata roja y un peinado moderno, y podía contar con la ayuda de su sobrino Diddy Kong. El objetivo era recoger plátanos y eliminar al malvado King K Rool y a su grupo de Kremlings. El juego incluía características que lo hacían destacar del resto de los títulos de plataformas, como un sistema que permitía pasar de Donkey Kong a Diddy Kong y viceversa en cualquier momento, la posibilidad de saltar sobre las espaldas de tus compañeros para llegar más lejos y el uso estratégico del entorno.

Cuando se presentó en el Summer CES del 94, muchos quedaron impresionados al descubrir que corría en Super Nintendo. Se vendieron más de 8 millones de copias y se convirtió en uno de los juegos de 16 bit con más éxito de la historia.

«Donkey Kong Country» dio origen a dos entregas más, también para SNES. La segunda, *«Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest»*, narraba la captura de Donkey Kong por parte de King K Rool y los intentos de rescate de Diddy y su hermana Dixie. Rare modificó la jugabilidad incluyendo un sistema de "cooperación" que permitía atacar a los enemigos y alcanzar zonas inaccesibles con la ayuda de otro personaje, y se insertaron mensajes y zonas secretas.

El tercer y último título de la serie, *«Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble»*, se lanzó en 1996. Esta vez, eran Diddy y Donkey Kong quienes estaban retenidos por los Kremlings. Con Dixie y el hermano menor, Kiddy Kong, como protagonistas, incluía búsquedas secundarias y grandes dosis de exploración. Pero, teniendo en cuenta el salto en la jugabilidad en los dos títulos anteriores, se respiraba una atmósfera de despedida a lo largo de toda la aventura, un sentimiento que se vio reflejado tanto en los análisis como en las ventas.

Nintendo tardó mucho en entrar en el mercado de los 32 bit y, como resultado, su nueva consola fue vista como un sustituto pobre de las de 64 bit. Rare había sido fundamental para el éxito de Nintendo 64 con títulos como *«Blast Corps»*, *«GoldenEye»* y *«Banjo-Kazooie»*, y había demostrado su pericia exprimiendo al máximo el potencial de Super Nintendo, así que no es de extrañar que el regreso de Donkey Kong recayese de nuevo en la compañía.

Irónicamente, una nueva consola marcó el rumbo que acabaría tomando la saga. *«Diddy Kong Racing»* se inspiraba claramente en *«Super Mario Kart»*, y su mezcla de carreras y aventuras consiguió desbancar en popularidad a su segunda parte *«Mario Kart 64»*.

En 1999, el diseñador Gregg Mayles supervisó la transición de *«Donkey Kong»* a Nintendo 64. *«Donkey Kong 64»* utilizaba el motor de *«Banjo-Kazooie»*, y se convirtió en una aventura de tal envergadura que necesitaba 4 MB extra de RAM. Fue el primer título que hizo uso del pack de expansión para N64, y las ediciones especiales acabarían saliendo a la venta en cartuchos amarillos. El argumento se centraba en el típico secuestro de Kong y en la recogida de plátanos, e incluía por primera vez el famoso rap de Donkey Kong. Fue recibido con una mezcla de opiniones. Algunos argumentaban que era similar a *«Banjo-Kazooie»*, mientras que otros pensaban que no tenía la misma frescura que el debut de Donkey Kong para Super Nintendo. Pese a ello, fue muy popular, y ganó el E3 Game Critic Award al mejor plataformas en 1999.

En 2002, y como resultado de la adquisición de Rare por parte de Microsoft, la compañía dejó de trabajar en exclusiva para Nintendo. A partir de ese momento se ocuparía de diseñar juegos para Xbox, aunque también ayudaría en el desarrollo de títulos para las portátiles de la empresa nipona. Este cambio supuso el fin de los planes para crear un título de carreras en GameCube, *«Donkey Kong Racing»*, la esperada segunda parte de *«Diddy Kong Racing»*.

Sin embargo, la saga se retomó en 2004 con un título muy distinto. Desarrollado por Namco, *«Donkey Konga»* era un juego extraño que conservaba el aspecto que Rare había implantado en *«Donkey Kong Country»*. Los jugadores debían poner a prueba su pericia musical reproduciendo las notas que aparecían en pantalla con un bongó. La buena recepción que tuvo propició la aparición de dos juegos más, el último sólo en el mercado japonés.

«Donkey Kong» volvió a aparecer en 2005 con *«Donkey Kong Jungle Beat»* para GameCube. El juego, diseñado por el departamento de desarrollo y análisis de entretenimiento de Nintendo, era una aventura de plataformas que tomaba prestados varios elementos musicales de *«Donkey Konga»*. El jugador debía golpear el bongó correspondiente para que Donkey Kong se moviera en esa dirección. También introdujo un sistema de combos pensado para los que quisieran obtener la mayor puntuación.

El último capítulo de la saga estuvo marcado por la aparición de dos títulos para Wii. *«Donkey Kong Barrel Blast»* fue un juego de carreras decepcionante, mientras que *«Donkey Kong: Jungle Beat»* era una puesta al día del juego original que salió para GameCube. Incluía una función de pantalla panorámica y prescindía del bongó (aunque aún se podía utilizar cuando apareciera). Fue una buena incorporación al catálogo de Nintendo, y demostró que aún era posible enseñar trucos nuevos a un viejo gorila.

Desde el descalabro de *«Radar Scope»* hasta la financiación de Famicom, *«Donkey Kong»* ha desempeñado un papel destacado en la historia de Nintendo. Fue el título que convirtió a la compañía en un imperio y ayudó a crear a Mario. Un juego de gran importancia para Nintendo en general y para Miyamoto en particular.

"Disfruto mucho con todos los juegos con los que trabajo", asegura Miyamoto, "pero si tuviera que elegir, me quedaría con *«Donkey Kong»*, por su impacto y por el hecho de que lo diseñé en una época en la que aún no existía el concepto de "desarrollo de videojuegos". Marcó mi carrera, y me permitió pasar de ser diseñador industrial a un especialista en videojuegos".

DONKEY KONG

LA GENEALOGÍA

Tras debutar como secuestrador de novias, Donkey Kong ha protagonizado una gran cantidad de juegos. Y parece que el término "miedo escénico" no existe en su vocabulario, ya que también ha hecho cameos en docenas de títulos de Nintendo, muchos de los cuales no hemos podido incluir aquí por falta de espacio. Hay que estar muy atento para poder descubrirlos, pero el esfuerzo merece la pena. *«Punch-Out!», «Super Punch-Out!!», «Tetris», «F1-Race», «NES Open Tournament Golf», «Mario's Time Machine», «Super Mario RPG»* y *«Mario Tennis»* para Game Boy Color son sólo algunos de los títulos que muestran a Donkey Kong enseñando sus encantos.

Hemos tardado un poco, pero al fin hemos conseguido el árbol genealógico del gorila más famoso de la industria de los videojuegos…

DONKEY KONG



- 1981
- Recreativa
- Cuando *«Radar Scope»* fue un fracaso, Nintendo pidió a Miyamoto que creara un nuevo juego. El resultado fue este clásico, que catapultó a la fama a la compañía nipona. Un gran debut de Donkey Kong con una jugabilidad adictiva.

DONKEY KONG JR



- 1982
- Recreativa
- *«Donkey Kong Jr»* da la vuelta a la tortilla y nos ofrece al hijo de Donkey Kong intentando rescatar a su padre de las garras de Mario. Dispone de cuatro niveles distintos y es tan entretenido como el título original.

DONKEY KONG CLASSICS

- 1982
- Famicom
- Al ver el gran éxito de Donkey Kong, Nintendo sacó *«Donkey Kong Classics»*, una fusión de *«Donkey Kong»* y *«Donkey Kong Jr»*. El título es muy apreciado entre los jugadores, y tuvo una versión para recreativas, *«Double Donkey Kong»*.

DONKEY KONG 3



- 1983
- Recreativa
- Nintendo lanzó el tercer título de la saga en 1983. Stanley sustituyó a Mario, y su misión era disparar a DK con un insecticida mientras protegía las cinco plantas de la pantalla. Era divertido, pero no estaba a la altura de los anteriores.

DONKEY KONG JR MATH

- 1983
- Famicom
- *«Donkey Kong Jr Math»* fue una auténtica decepción. Aunque contaba con tres modos de juego, resultaban demasiado simples y aburridos. Por suerte, Donkey Kong Jr nunca volvió a pisar una escuela.

PORTÁTIL

SERIE GAME & WATCH

- 1982 – 1984
- Game & Watch
- Donkey Kong también ha tenido un papel destacado en algunos títulos de la serie Game & Watch. Ya hemos hablado del *«Donkey Kong»* original y *«Donkey Kong Hockey»*, pero ¿qué hay de *«Donkey Kong 3»*? Pues que no se parece en nada a la recreativa. No hay Stanley, no hay abejas, sólo Mario y Donkey Kong disparándose insecticida el uno sobre el otro. ¿Y qué pasa con *«Donkey Kong Circus»*, que podría considerarse una "precuela" del juego original? Pues que nos muestra a nuestro gorila favorito manteniendo el equilibrio sobre un barril mientras hace juegos malabares con piñas y evita las llamas. Es increíble que consiga escapar. Y luego está *«Donkey Kong II»*, en el que el hijo de DK debe saltar sobre unos cocodrilos. Los precios de algunos de estos juegos están hoy por las nubes.

DONKEY KONG COUNTRY

- 1994
- SNES
- Con algunos de los efectos visuales más espectaculares que habían visto los propietarios de SNES, este juego de plataformas fue un soplo de aire fresco, y demostró que aún había vida en el viejo gorila. DK regresaba a lo grande.

PROYECTOS DE RARE

SUPER MARIO KART

- 1992
- SNES
- Aunque muchos creen que el que aparece en este título es Donkey Kong, en realidad se trata de Junior. Esta suposición es el segundo peor error de novato que puede cometer uno (el primero es comprar una N-Gage).

ARTISTA INVIT ADO

DONKEY KONG

- 1994
- Game Boy
- Era inevitable que DK apareciera en la Game Boy tras su éxito en la SNES. Las cuatro primeras fases son idénticas a las originales, pero hay algunas nuevas. Mario tiene más habilidades, pero afectan negativamente a la jugabilidad.

DONKEY KONG LAND

- 1995
- Game Boy
- No se puede negar que esta versión para Game Boy es muy parecida al título que Rare diseñó para SNES. Aunque las diferencias gráficas son evidentes, supo recrear a la perfección la esencia del juego en el que se basa.

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST



- 1995
- SNES
- *«Diddy's Kong Quest»* fue la espectacular segunda parte del exitoso título de Rare, y añadía nuevos rasgos a la jugabilidad. Diddy y Dixie Kong debían liberar a DK y, para ello, podían transformarse en varios animales.

SERIE GAME & WATCH GALLERY

■ 1997 – 2002
■ GBC, GBA
■ Donkey Kong se convirtió en un personaje clave de la serie «Gallery». Todos los juegos fueron réplicas perfectas de los originales, e incluían diseños de su propia cosecha. una buena forma de recrear títulos clásicos.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

■ 2001
■ GBA
■ La idea de montar en kart es demasiado atrayente como para que DK la rechace, y así pudimos verle de nuevo en 2001. Fue diseñado por Intelligent Systems, y cuenta con todas las pistas de la versión para SNES.

MARIO VS DONKEY KONG

■ 2004
■ GBA
■ Donkey Kong vuelve a ser el malo de la película, y Mario debe viajar por seis mundos distintos para recuperar los miniMarios que el gorila ha robado. Su mezcla de rompecabezas y acción lo convierten en una gran experiencia.

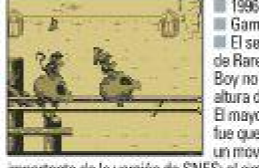
DONKEY KONG: KING OF SWING

■ 2005
■ GBA
■ Kong y Diddy se reúnen de nuevo en este juego de rompecabezas para GBA. La pareja debe utilizar las estalactitas para evitar que King K Rool consiga robar unos medallones (al menos ha dejado de robar plátanos).

MARIO KART DS

■ 2005
■ DS
■ La capacidad de competir con tus amigos por Wi-Fi, personalizar tu vehículo con etiquetas y participar en varias misiones convierten a este juego en un título imprescindible para los propietarios de una DS.

DONKEY KONG LAND 2



■ 1996
■ Game Boy
■ El segundo juego de Rare para Game Boy no estuvo a la altura del primero. El mayor problema fue que no incluyó un movimiento importante de la versión de SNES: el sistema de lanzamiento. Aunque sus gráficos son geniales.

DONKEY KONG LAND III



■ 1997
■ Game Boy
■ Pese a tener varios elementos de rol, el tercer título de Rare para Game Boy fue una fiel adaptación de su último lanzamiento para SNES. Sus gráficos son impresionantes, y Rare exportó el juego a la consola Game Boy Color.

DONKEY KONG COUNTRY

■ 2000
■ Game Boy Color
■ Otra versión del éxito de SNES, pero esta vez mucho más fiel al original. Rare encontró tiempo para añadir niveles extra y varios minijuegos. Digno de jugar, aunque solo sea para ver las mejoras con respecto a «Donkey Kong Land».

DONKEY KONG COUNTRY

■ 2003
■ GBA
■ Nintendo volvió a lanzar su clásico de SNES, pero esta vez incluyó varios minijuegos. Por desgracia, los gráficos no eran tan impresionantes como los anteriores, y la jugabilidad se resintió con la transición.

DONKEY KONG COUNTRY 2

■ 2004
■ GBA
■ Este fue uno de los mejores «Donkey Kong Country» que aparecieron para GBA. Incluye rasgos nunca vistos en anteriores títulos de la serie, como nuevos movimientos y minijuegos realmente divertidos.

DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER



■ 2007
■ DS
■ La continuación de *"Donkey Kong: King Of Swing" conserva la misma jugabilidad que el anterior*, aunque también hace un uso inteligente del stylus de la DS. Recuerda mucho a los días gloriosos del DK de Rare.

DK COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE



■ 1996
■ SNES
■ El último juego de «Donkey Kong Country» nos muestra a Dixie y Kiddie Kong salvando a Diddy y Donkey Kong. El juego incluía minijuegos y elementos de rol. Fue uno de los últimos grandes títulos para esta consola.

DONKEY KONG 64

■ 1999
■ N64
■ Rare echó toda la carne en el asador con su siguiente juego de DK, un título de tales dimensiones que usaba la expansión de la N64. Tenía una sintonía pegadiza y cinco Kongs controlables, además del «Donkey Kong» original.

DONKEY KONG COUNTRY 3

■ 2005
■ GBA
■ Este es el título más fiel de los aparecidos para la GBA en comparación con sus contrapartidas de SNES, pero eso se debe a que no se añadió nada nuevo. Aun así, sigue siendo un gran juego.

MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS

■ 2006
■ DS
■ Este título mostraba un triángulo amoroso entre Mario, DK y Pauline. Es básicamente un juego de rompecabezas del tipo «Lemmings» y «Krusty's Super Fun House», pero sin Krusty y sin lemmings.

DONKEY KONGA SERIES

■ 2003 – actualidad
■ GameCube
■ Este juego de acción musical permite utilizar un bongó para reproducir varias melodías. La saga está compuesta por tres títulos, aunque el último solo salió en Japón. Una pena, porque sus canciones son muy clásicas.

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

■ 2004
■ GameCube
■ Este juego de plataformas fue diseñado para utilizar el bongó original de Donkey Kong (mal pensado). El objetivo es obtener la máxima puntuación con los bongos DK. El juego volvió a lanzarse para más tarde Wii.

DONKEY KONG: JUNGLE FEVER

■ 2005
■ Recreativa
■ Al principio pensábamos que era una mezcla entre «Jungle Beat» y una máquina de pachinko. Pero en realidad es un tragamonedas que, pese a su nombre, no tiene nada que ver con Spike Lee.

DIFERENTES

DONKEY KONG: BANANA KINGDOM

■ 2007
■ Recreativa
■ Otro tragamonedas de Capcom, pero esta vez para seis personas. Eso no significa que necesite seis jugadores, sino que seis pueden echar una moneda al mismo tiempo.

DONKEY KONG BARREL BLAST

■ 2007
■ Wii
■ Creado a partir de «Donkey Kong Racing», «Barrel Blast» muestra a Donkey Kong y a su equipo volando sobre barriles propulsados. Se trata de un extraño híbrido entre «Diddy Kong Racing» y «WipEout».

MARIO KART 64

■ 1996
■ N64
■ Aunque deberá esperar tres años para protagonizar un nuevo título, Donkey Kong muestra en este juego lo versátil que puede llegar a ser. Tras la popularidad obtenida en «Super Mario Kart», DK regresa de nuevo para la secuela de N64.

DIDDY KONG RACING

■ 1997
■ N64
■ Diddy Kong toma el relevo de DK y demuestra lo bueno que es cuando hay que pilotar karts. Con un modo aventura que puede durar mucho tiempo, «Diddy Kong Racing» se convirtió en otro gran éxito de Rare.

SUPER SMASH BROS SERIES

■ 1999 – actualidad
■ N64, Wii, GameCube
■ «Super Smash Bros.» enfrenta a los personajes más conocidos de Nintendo entre sí. Además de ser un juego divertido, da la oportunidad a Donkey Kong de estrangular de una vez por todas a Mario.

MARIO TENNIS SERIES

■ 2000
■ N64
■ Jugar un buen partido de tenis era una tarea que Donkey Kong Jr no podía rechazar, así que se unió a Mario y Luigi y, juntos, saltaron a la pista, donde el gorila demostró ser un duro adversario. También existe una versión de Wii.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

■ 2003
■ GameCube
■ Ahora que los coches son biplaza ¿por qué no incluir a dos gorilas en lugar de a uno? Pues dicho y hecho. La mezcla de la velocidad de Diddy Kong con el manejo de Donkey Kong convierte a la pareja en un hueso duro de roer.

MARIO STRIKERS

■ 2007
■ Wii
■ Evitaremos las bromas relativas al parecido de Donkey Kong con Wayne Rooney (que serían inmaduras y poco apropiadas). No es «Pro Evo», pero dispone de un bien hecho y sobre todo divertido modo multijugador.

MARIO GOLF

■ 1999
■ N64
■ En este juego, DK demuestra que no solo puede corretear por plataformas y conducir karts, sino que, si se lo propone, también puede jugar al golf. Su tamaño es ideal para lanzar golpes largos, aunque a costa de ser preciso.

SERIE MARIO PARTY

■ 1999 – actualidad
■ N64, Wii
■ La saga «Mario Party» ha gozado de un gran éxito. Nintendo actualiza cada título con nuevos minijuegos y personajes pero, en nuestra opinión, el tercero y el quinto son los mejores, ya que llevan la serie a una nueva dirección.

DIDDY KONG RACING DS



■ 2007
■ DS
■ Este remake del clásico título de karts de Diddy incluye un editor de pistas y carreras en línea. Se trata de una fiel conversión que los fans del original no deben perderse, aunque tiene algunas deficiencias en el sistema de control.

MARIO SLAM BASKETBALL



■ 2007
■ DS
■ Está claro que al gorila de Nintendo le gustan los deportes. Esta vez, prueba suerte en las canchas de baloncesto, donde demuestra sus habilidades encestando. Fue desarrollado por Square Enix, más conocido por sus juegos de rol.

YOSHI'S ISLAND DS



■ 2006
■ DS
■ Las crías de Donkey Kong son algunas de las criaturas que ayudarán a Yoshi a pasar de una plataforma a otra en este curioso juego. Yoshi puede usar a sus peludos amigos para subir por las enredaderas.

Por qué debes JUGAR...

FORGOTTEN WORLDS

FORGOTTEN WORLDS HA IDO APARECIENDO EN CADA NUEVA MÁQUINA QUE IBA SALIENDO PARA NUESTRO DELEITE. Y POR UNA RAZÓN; ES FANTÁSTICO. SI TODAVÍA NO HAS JUGADO CON ÉL TENDREMOS QUE PENSAR QUE HAS ESTADO EN COMA



» Los héroes de videojuegos hoy en día lo tienen fácil, unos cuantos saltos, vuelan para esquivar lo que sea, disparan y... ¡encima los llaman héroes!

F*orgotten Worlds*» está envuelto en la ambigüedad. No hay nombres para los héroes más allá de "soldados desconocidos". Tampoco tiene un argumento sólido y los protagonistas parecen modelos masculinos volantes vestidos como concursantes de shows nocturnos y con un escenario que parece sacado de un Egipto del año 3008.

A lo largo del juego nuestros oídos son bombardeados con la clase de diálogos que suele salir de las bocas de gente que no sabe realmente cómo comunicarse. Algunos ejemplos van desde la peculiar "¿Encontraste a este tipo?" seguida de "No lo dudes; hoy acabaré contigo". Y nuestra predilecta: "Le abrasaré con mi aura".

Pero sin tener en cuenta todo esto, el juego es colosal y encontrarás que es un pasatiempo genial. Tendrás el rol de dos mercenarios voladores y tu tarea es batallar sin tregua a lo largo de escenarios de scroll lateral. La descripción que mejor encaja con el juego es considerarlo como un «Space Harrier} agujereado, y nuestros dos protagonistas coinciden con esta descripción. Vas volando y siempre acompañado de un fiel escudero en forma de nave «R-Type» que dispara sus cañones a una enorme variedad de sorprendentes objetivos, algunos de los cuales resultan tan familiares como los dragones de {Space Harrier» hechos de esferas.



» ¿Por qué nos parecen tan pasados de moda estos gigantes de 20 metros con taparrabos, cuerpo a lo Schwarzenegger y bolas de fuego como cabezas?

Se dice a menudo que «Forgotten Worlds» es la tercera entrega de una trilogía no oficial de «JetPac» de Camcom, junto a las entregas «Section Z» y el genial «Side Arms», y aunque sus argumentos no están relacionados, cuando los juegos es fácil ver

CRONOLOGÍA





ROBOTRON: 2084
Versión: Recreativa
Fecha de lanzamiento: 1982

SECTION Z
Versión: Recreativa
Fecha de Lanzamiento: 1985



SIDE ARMS HYPER DYNE
Versión: Recreativa
Fecha de Lanzamiento: 1986



MIDNIGHT RESISTANCE
Versión: Recreativa
Fecha de Lanzamiento: 1989



SMASH TV
Versión: Recreativa
Fecha de Lanzamiento: 1990

ECO FIGHTERS
Versión: Recreativa
Fecha de Lanzamiento: 1994





ASSAULT HEROES 2
Versión: 360 (Xbox Live Arcade)
Fecha de Lanzamiento: 2008

TODAS LAS VERSIONES



1. MEGA DRIVE
Lo más notable de esta versión es que los gráficos son casi totalmente nuevos y la experiencia de juego es suave como pocas, incluso con dos jugadores y toneladas de enemigos en pantalla, apenas se reduce la velocidad de juego. En esta versión empiezas con el fiel satélite y su fantástico modo de auto disparo.

2. CPC
Aunque es muy colorista, reduce notablemente el detalle de los escenarios. Hay que echarle un vistazo a lo intrincado de las tiendas, sin olvidar que la jugabilidad se resiente considerablemente por la lentitud de disparo, una bala cada dos segundos, lo que hace que todo sea mucho más desesperante.

3. SPECCY
No es una mala conversión y tiene más similitudes con la recreativa de las que se aprecian a simple vista. Haciendo la vista gorda con la reducción de colores, los sprites están muy definidos, la fluidez es adecuada y el juego sigue el desarrollo original con fidelidad. Además, ¡hay descuentos en las tiendas!

4. C64
La mejor versión para ordenadores domésticos en términos de fidelidad al aspecto visual, con sprites de gran calidad gracias a los contornos definidos y un fantástico detalle en fondos y escenarios. El disparo es muy rápido, la acción fluida y todavía estamos alucinados con las secuencias entre fases.

5. AMIGA
Estas pantallas estáticas prometen una versión que emplea a fondo la musculatura extra del Amiga. Pero la realidad no pasa de un control incómodo que afecta a la jugabilidad, sin olvidar las lentas cargas de fase. Un esfuerzo perdido que alguien valoró con un 97% en *Zzap!64*.

6. MASTER SYSTEM
Es la mejor versión de 8 bit, seguida de cerca por la de C64 y a años luz de la decepcionante versión de CPC. Con un fantástico aspecto visual, en especial por lo bien que se ve la nave escudo, gracias a las opciones de auto disparo se puede asegurar que la versión de Master System resulta muy sólida.

la gran cantidad de conexiones que hay entre ellos, ¡cómo para no quitarle ojo a la vaca sagrada de Capcom!

Para reducir a los enemigos de «Forgotten Worlds» a meros trozos de carne contamos con tres grandes ventajas. La primera de ellas, unos gráficos alucinantes gracias al hardware de la recreativa con la placa Capcom Play System, fue el primer juego que utilizó este sistema. En segundo lugar, un control de 360 grados que te permite disparar a tu alrededor para hacer frente a las hordas de enemigos que no paran de disparar con gran acierto, especialmente en los últimos niveles. Y por último, el inmenso número de originales enemigos con colosales jefes finales que te obligan a seguir echando monedas hasta desvelar cómo acabará todo.

No obstante el juego también da algún que otro descanso. Irónicamente, los controles de la versión para Xbox 360 consiguen que el ritmo de juego se tranquilice, quizá demasiado. Sin duda lo mejor para jugar a «Forgotten Worlds» es disparar en modo convencional siempre hacia adelante y reservar el modo de disparo circular sólo para los jefes de final de fase, y también para los momentos en que tus ojos vuelven a coordinarse después de dar vueltas sin parar.

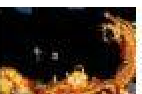
«Forgotten Worlds» se hizo muy popular apareciendo en muchas plataformas domésticas, nada menos que seis, como podéis ver en el recuadro de Conversiones, siendo el mejor la versión de MegaDrive, que como ocurrió con la versión de «Ghouls'N Ghosts» –otra conversión de la recreativa de Capcom– hizo que los propietarios de MegaDrive se sintieran orgullosos.

SEGA se aseguró que toda la esencia del clásico de las recreativas se conservara, con esa forma casi compulsiva de jugar y un fantástico modo cooperativo de dos jugadores. Un juego que nunca olvidarán los que lo hayan jugado.

NO LES QUITES EL OJO DE ENCIMA



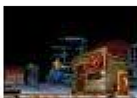
JEFES DE FINAL DE FASE
Forgotten Worlds presenta algunos de los más temibles enemigos de final de fase. Este es el más impactante, un gigantesco semidios vestido de samurái.



BANDA SONORA
Escuchando la banda sonora da la impresión que tiene vida propia y va cambiando para seguir la acción en pantalla creando una ambientación perfecta.



SECUENCIAS INTERFASE
Hay multitud de escenas entre fases, enormes pantallas estáticas realmente aburridas y con textos absurdo. El de esta pantalla es un buen ejemplo.



TIENDAS
Préstale toda tu atención a estos tenderetes. Dentro podrás cambiar Zennies para mejorar armas, armadura o comprar un periódico en el que ver al jefe de fin de fase.

EN LA PROXIMA...

OMEGA 5
Es evidente que *«Forgotten Worlds»* tuvo gran influencia en el sublime arcade de acción para Xbox Live *«Omega 5»*, de Hudson. Por apenas 800 puntos (casi 8 euros) te llevarás uno de los mejores juegos del género. Con límite de tiempo, el doble de personajes, un montón de modos para desbloquear –incluyendo un modo de matar al primer impacto– y toneladas de potencia de fuego y variedad de enemigos. Por desgracia solo tiene cuatro niveles, así que es una pieza para coleccionistas. *«Omega 5»* es una descarga obligada para cualquier fan de *«Forgotten Worlds»*.







iD SOFTWARE

EN CASA DEL REY DE LA ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA

ADRIAN CARMACK MODELANDO AL JEFE FINAL DE DOOM

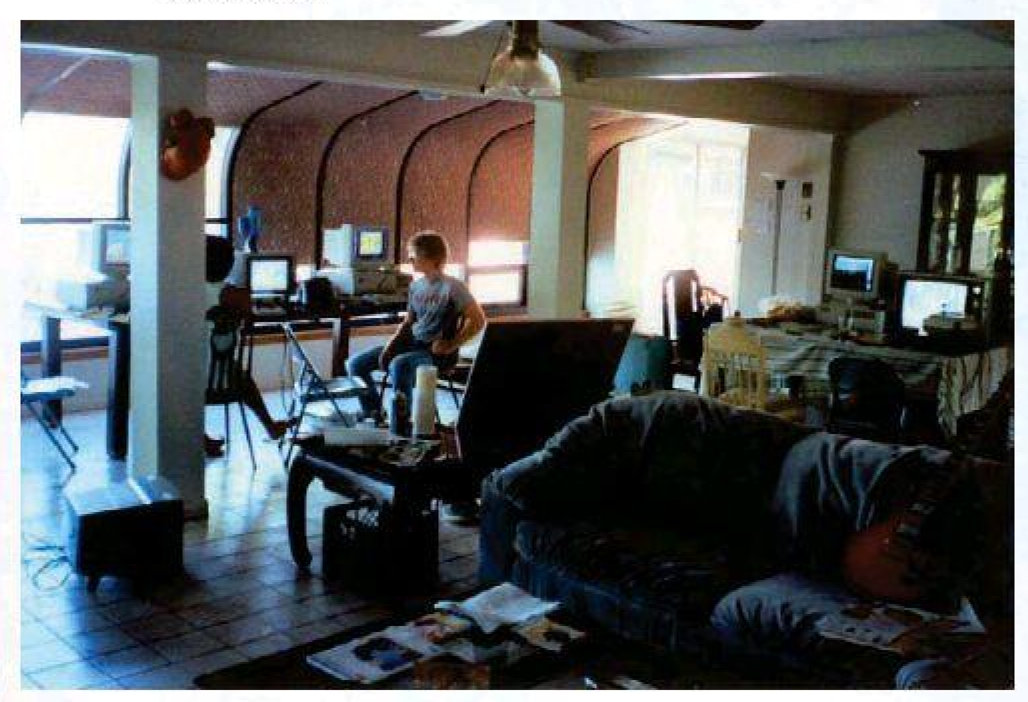
BOBBY PRINCE EL TIO DE SONIDO

ID HA PRESENTADO SU NUEVO MOTOR CON RAGE



Nada es simple en el mundo de id. La controversia rodea casi todos los hitos alcanzados durante sus 20 años de existencia. Incluso su nombre, id, es un asunto de mucho debate y circunspecto idealismo. Significa "e llo", la parte primitiva de la psique humana sostenida por el impulso instintivo a la que Freud alude en sus escritos. El logo original, sin embargo, era ID, por 'Ideas from the Deep' ('ideas de las profundidades')

» Aquí empezó todo...



El linaje de id no se inició con el nacimiento de la compañía; todo comenzó en Softdisk, una revista mensual distribuida en disco, con sede en Shreveport, Louisiana.

Tom Hall se unió a Softdisk como programador en 1987. El crecimiento de la publicación trajo la necesidad de contratar personal, así que John Romero entró en la revista en 1989. John Carmack trabajaba a jornada completa en un bar-pizzería en Kansas; la programación era una actividad secundaria para él. Como suscriptor, le encantaban los juegos que Romero había publicado en Softdisk y les envió su trabajo. Poco después, emprendía viaje a Shreveport. Los dos John se pusieron a trabajar juntos y pronto surgió una sinergia que acabaría desembocando en id. Softdisk no permitía la interacción entre equipos, pero tan "enamorado" estaba Tom de la pareja que solía ir a verles fuera del horario laboral para programar con ellos.

No pasó mucho antes de que Carmack fuese capaz de crear una rutina que posibilitaba hacer scroll en un PC. Casi como broma, Carmack y Hall se quedaron una noche en la oficina y recrearon el primer nivel de *«Super Mario 3»*. Perfecto píxel a píxel, dejaron el juego en la mesa de Romero, bautizándolo "Dangerous Dave In Copyright Infringement".

Cuando Romero cargó el juego, se volvió loco. Sin perder un segundo, llevó el juego a su jefe de sección, Jay Wilbur, quien lo mostró primero a sus jefes y después a Nintendo. Pero ninguno fue capaz de apreciar potencial alguno en llevar este estilo de juego a PC. Sin inmutarse, el trío de Softdisk continuó desarrollando el juego. Tom Hall recuerda aquellos días idílicos. "Softdisk no quería utilizar el truco del scroll que Carmack había descubierto, así que pensamos "si no lo quieren, haremos algo por nuestra cuenta. Les pregunté si sentían predilección por algún tema en especial, ciencia ficción, fantasía... Creo que fue Carmack quien habló de un niño que salva la galaxia o algo así. Me marché, y 15 minutos después regresé con la historia para *«Commander Keen»*".

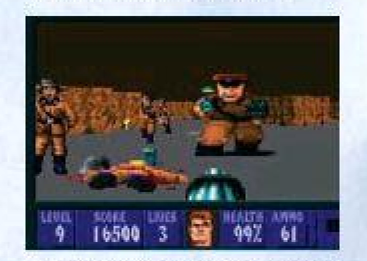
Fue entonces cuando el ego de John Romero sufrió un varapalo. Romero se sentía muy orgulloso del correo de sus fans y solía colgar las cartas alrededor de su área de trabajo. Una mañana, mientras releía algunas cartas, advirtió que había una dirección que se repetía. Alguien, pensó, se estaba divirtiendo a su costa. Una carta bastante dura fue redactada y enviada a la dirección del supuesto bromista. Resultó ser la dirección de un tal Scott Miller, que había utilizado el correo para fans con el fin de evitar el filtrado de cartas de Softdisk. En aquella época, las compañías estaban obsesionadas con la posibilidad de que les robaran el personal y no permitían llamadas o cartas de otras empresas.

Scott Miller había fundado Apogee Software, una compañía de shareware, y quería que Romero le proporcionase juegos para su distribución. Romero le envió *«Catacombs»*, y Miller comenzó a distribuirlo. Mientras tanto, Romero, Carmack y Hall trabajaban día y noche, utilizando un equipo informático prestado, para completar su primera obra conjunta. Miller les hizo una visita y, cuando vio el clon de Mario corriendo, se ofreció a financiar el desarrollo. El trío le pidió 2.000 dólares para finalizar el proyecto. Tal era la confianza de Miller que, con sólo 5.000 dólares en el banco, les rellenó un cheque.

Fueron tres meses de esclavitud laboral, trabajando en Softdisk por el día y en el juego por las noches. Adrian Carmack (sin parentesco con John) fue contratado para perfeccionar el proceso, su talento gráfico en Softdisk había despertado la admiración de sus compañeros. El 14 de diciembre de 1990, *«Commander Keen»* fue puesto a la venta. El primer nivel era gratuito, teniendo que pagar los jugadores por los siguientes. A la prensa y a los aficionados les encantó. Escasas cuatro semanas después del lanzamiento, el primer cheque llegó con una suma de 10.000 dólares. Los John se reunieron con el dueño de Softdisk para hacerle saber que se marchaban, añadiendo que se llevarían a Adrian Carmack. De vuelta a la oficina, le dijeron a Adrian que habían entregado su

EN BREVE...

La historia de id Software comienza en Softdisk, una revista mensual en la que John Romero y John Carmack trabajaban. Los dos John decidieron formar id Software junto con Adrian Carmack y Tom Hall, y pronto pusieron patas arribas la industria con juegos de acción en primera persona como *«Wolfenstein 3D»*, *«Doom»*, *«Quake»* y, recientemente, *«RAGE»* que ha estrenado su *«id Tech 5»*.



» *«Wolfenstein 3D»*, el "shooter" original en primera persona de id. Luego habría más...

LOS BLOGS DE "LOS" JOHN

id siempre ha seguido una política de puertas abiertas. A medida que prosperaban e Internet crecía en popularidad, id puso sus direcciones de correo electrónico a disposición de los jugadores. Pronto, sin embargo, la cantidad de mensajes recibidos se hizo demasiado grande, así que Romero y Carmack decidieron crear blogs donde los jugadores podían dejar comentarios y conversar con ambos. Carmack encontró esta herramienta especialmente útil como foro para discutir sobre tecnología, compartir consejos y secretos, al tiempo que le permitía disponer de un ejército de solucionadores de problemas listos para ayudar ante cualquier incidencia. Estos blogs adquirieron una nueva dimensión cuando los John se compraron sus primeros Ferraris.

Ahora, al tiempo que seguían orientando el desarrollo de sus juegos, también posteaban sus marcas de velocidad registradas en una pista de aterrizaje local. Esta afición se acabó transformando en todo un equipo de carreras de id, que a menudo invitaban a otras compañías de software a participar en pruebas de velocidad. Echa un vistazo a Planet Romero para ver esto a todo color.



iD SOFTWARE

IFD

Ideas From the Deep

September 28, 1990

Scott Miller, President
Apogee Software Productions
Mayflower
Garland, TX 75043

Dear Scott,

Here is the completed demo. We again remind you this is completely confidential, and is to be viewed by no one else. Thanks.

With this engine, we plan to produce a series of games, with the following typical introduction:

Billy Blaze, eight-year old genius, working diligently in his backyard clubhouse, has created an interstellar starship from old soup cans, rubber cement, and plastic tubing. While his folks are out on the town and the babysitter is asleep, Billy sneaks out to his backyard workshop, dons his BMX bike helmet, and transforms into . . .

COMMANDER KEEN—defender of justice! In his ship, the Bean with Bacon MegaRocket, Keen dispenses justice with an iron hand!

In this episode, aliens from the planet Vorticon VI find out about the eight year-old genius and plan his destruction. While Keen is out exploring the mountains of Mars, the Vorticons steal his ship and leaves pieces of it around the galaxy! Can Keen recover all the pieces of his ship and repel the Vorticon invasion? Will he make it back before his parents get home? Stay tuned!

Let us know what you think. Thanks for your time.

Sincerely,

The IFD Guys

Lakeshore Drive Shreveport, LA 71119 Phone: (318) 635

» La carta que lo empezó todo.



» John Carmack en la Quakecon 2006.

CONVENCIÓN DE CONVENCIONES

Puesta en marcha a partir de webs de fans de *«Quake»* y *«Doom»*, la QuakeCon surgió para reunir a jugadores y modders. Es difícil determinar exactamente dónde comenzó, pero su génesis fue el E3 de 1997. Antes del lanzamiento de *«Quake»*, id colgó tres niveles de descarga gratuita en su sitio web, lo que posibilitó una versión beta pública y permitió a los jugadores practicar de cara a la competición que Carmack estaba organizando. Una serie de torneos de *«Quake»* de acceso libre tuvieron lugar por todo EE.UU. Los ganadores compitieron en una final celebrada en el E3 de ese año, y el campeón, Tresh, se volvió a casa conduciendo su premio, el Ferrari favorito de Carmack. El juego profesional había nacido.

renuncia en su nombre. Perplejo, no discutió y se fue con ellos.

A partir de entonces, los cuatro se convirtieron en socios equitativos. El 1 de febrero de 1991 arrancó id Software.

Una consecuencia de aquella precipitada salida fue que id adquirió la obligación de lanzar cada dos meses un juego a través de la revista para asegurar su supervivencia. Esto mantendría en pie a Softdisk hasta que pudiera reemplazar al equipo. "Como parte de la despedida, acordamos hacer juegos para que pudiese continuar", explica Hall. "En ese momento, yo no quería hacer un *«Keen»* para ellos, pero necesitábamos un impulso para la siguiente trilogía *«Keen»*. Al final me convencieron. Estuvimos haciendo este juego y algún otro a la vez. Fue un poco locura. Pero desarrollar todos esos diferentes tipos de juegos –puzzles, shooters, plataformas y demás– fue un entrenamiento increíble. Tendrías que estar trabajando toda una década en juegos de tamaño normal para obtener esa experiencia. Y lo hicimos en un año". Para id este fue el pequeño precio a pagar por su libertad, que no impidió que la compañía pronto empezara a progresar de forma increíble. Modestamente, Romero describe este período como "momentos fantásticos. Lo que más recuerdo es nuestro pequeño equipo trabajando frenéticamente con un solo objetivo, y desplegando un enorme talento para lograrlo en un tiempo récord. Fue el comienzo de una nueva era, para nosotros y para la industria".

Durante el resto de 1991, se produjeron las nuevas entregas de «Keen» mientras Carmack perfeccionaba su tecnología Ray Casting, que permitía la creación de mundos 3D. Dos juegos de Softdisk emplearon esta tecnología mientras id cumplía con su obligación contractual; y al tiempo que Carmack pulía el motor, *«Wolfenstein 3D»* empezó a tomar forma. Para los miembros de id era como una continuación de un juego de Silas Warner (*«Castle Wolfenstein»*) que les encantaba de pequeños. El desarrollo llevó más de lo esperado, por lo que Apogee se encargó de los últimos juegos para Softdisk en nombre de id, permitiendo que el equipo se centrara en *«Wolfenstein»*. El original de Warner era un juego de sigilo, pero intuyendo que con un motor de juego tan rápido la gente querría acción, los modos de sigilo fueron sustituidos por un festival de tiros. El "shooter" en primera persona había nacido. Prohibido en Alemania, y blanco de las críticas de activistas por los derechos de los animales, el juego hizo que más de una columna periodística ajena a los videojuegos hablara de ellos. id caminaba de la mano de la fama.

Llegado a id procedente de Softdisk, Jay Wilbur se hizo cargo de las tareas de gestión. Experto en marketing, sabía atraer la atención de la prensa hacia lo que valía la pena. Romero y el resto del equipo desarrollaron y comercializaron una continuación de *«Wolfenstein»* llamada *«Spear of Destiny»*, mientras Carmack adaptaba la primera entrega a SNES. Fue durante este tiempo que Carmack aprendió un truco 3D que le permitiría la creación del motor gráfico que se convertiría en todo un hito en la historia de id: el motor de *«Doom»*.

Nadie trabajaba más duro que id en aquel momento y a medida que las tensiones crecían durante la gestación de *«Doom»*, las amistades se iban resquebrajando. Tom Shaw se convirtió en la primera baja. Su relación con John Carmack se había deteriorado y se mostraba reticente a dedicar más tiempo a la empresa. Finalmente, Carmack y Adrian decidieron que Shaw debía marcharse. Para más inri, Romero fue el encargado de transmitirle la noticia a su amigo, algo de lo nunca se recuperó.



» Con *«Doom RPG»* y *«Orcs & Elves»*, id llegó a los teléfonos móviles.



» Tom Hall en Softdisk.

A principios de 1993, Sandy Petersen fue contratado para reemplazar a Shaw. Veterano de 37 años de edad procedente de Microprose, no pasó mucho tiempo antes de que impresionase a sus nuevos jefes con sus diseños de niveles. Mientras Carmack perfeccionaba el motor de *«Doom»*, Romero y Petersen diseñaban algunos de los más diabólicos niveles que han visto los videojuegos y Adrian creaba una infernal atmósfera de terror. El sonido sería el problema. Debido a que todos los recursos de id se destinaban a la creación de juegos, las herramientas de sonido habían sido pasadas por alto. Bob Prince, ingeniero de sonido de *«Doom»*, revela: "Se suponía que con *«Doom»* iba a contar con algún software para incluir efectos de sonido y música, pero nunca se programó". Romero encontró un modo de solucionarlo, como Prince explica: "Yo dependía de John Romero, que metía por mí los sonidos, y yo podía ver si se ajustaban a la sincronización."

A finales de septiembre de 1993, Romero pensó que el juego estaba completo. Cuando Carmack le recordó que habían prometido que sería jugable por red en todo el mundo, debieron acometer un último esfuerzo que parecía imposible. Cuando la titánica tarea concluyó, los miembros de id fueron conscientes de lo que acababan de lograr, y este "modesto" grito de Romero ilustra lo que pensaban: "¡Este va a ser el p... juego más coj... que la Tierra ha visto en toda su p... historia!" A partir de la medianoche del 10 de diciembre de 1993, los jugadores estaban de acuerdo.

«Doom» fue un éxito masivo, vendiendo más de 2 millones de copias






» Los primeros días en id, a tope de trabajo y "air guitar".

LA HORA DE LA COMIDA LA PASABAN JUGANDO A «FATAL FURY» Y «DOOM», MIENTRAS QUE EL RESTO DEL DÍA SE DEDICABAN AL DESARROLLO

en 18 meses, y generando para la compañía 23 millones de dólares durante ese período inicial de ventas en USA.

A partir de aquí, los números de id empezaron a aumentar. Gente de la talla de American McGee y Tim Willits se unieron al estudio y aportaron todo su talento. *«Doom»* e id habían hecho historia en los videojuegos y habían cambiado la manera de jugarlos.

Sin embargo, John Carmack estaba empezando a aislarse del equipo. Mientras id cabalgaba a lomos del éxito de *«Doom»*, pudo advertir ciertas imperfecciones en el motor. Llevaba un tiempo trabajando en una versión mejorada que sería empleada en el siguiente juego de id, *«Trinity»*. El juego pronto se transformó en *«Quake»*, y el equipo de id aumentó de cara al nuevo desafío. Mike Abrash fue contratado para asegurarse de que el juego funcionaba tan rápido como la tecnología le permitía, al tiempo que un joven Trent Reznor, fanático de *«Doom»*, se ofrecía para hacer la música de *«Quake»*. Teniendo en cuenta que Nine Inch Nails sonaba constantemente en id, el talento de Reznor encajó como anillo al dedo.

Todo iba sobre ruedas. La hora del almuerzo la pasaban jugando a *«Fatal Fury»* y *«Doom»*, mientras que el resto del día se dedicaban al desarrollo. Parecía que id mantenía intacta su identidad a pesar de su éxito, así que cuando Carmack dijo a la revista Wired en 1995, "*«Quake»* será más grande, más infernal y mejor que *«Doom»* en todos los sentidos", la industria comprobó que todo seguía como siempre.

Más tarde se supo que John Carmack pensaba que sus compañeros de id no trabajaban tan duro como él –algo probablemente cierto, dada su afición a programar 20 horas al día durante los siete días de la semana–. Esto le llevó a eliminar despachos y puertas de id, convirtiendo el estudio en un espacio diáfano. Ya como un todo unido, empezaron a trabajar codo con codo como lo habían hecho en Softdisk. A Romero no le gustó, pero aceptó a regañadientes, sintiendo por primera vez la misma opresión padecida en Softdisk.

Romero y Carmack habían discutido mucho sobre las ventajas del diseño frente a la tecnología. Y mientras Romero se bañaba en la adulación de los fans de *«Doom»* y se convertía en una leyenda, Carmack analizaba minuciosamente una a una las líneas de código intentando mejorar el rendimiento. No podía aceptar que a los jugadores les enloqueciese *«Doom»* sin que fuera perfecto.

El 22 de junio de 1996, *«Quake»* fue puesto a la venta. Era una revolución tecnológica y los jugadores acudieron en masa, la prensa respondió bien y las listas de ventas se volvieron locas. Tras su estreno, Todd Hollenshead se unió al estudio. Carmack comenzó a trabajar en la tecnología para *«Quake II»* y empezó a transferir el motor a diferentes máquinas, mientras que el resto de id se centraba en el diseño de la continuación. Romero estaba dirigiendo *«Hexen»* y *«Heretic»* en aquel entonces, y debido a los compromisos adquiridos con la prensa y la comunidad había muy poco tiempo para la empresa.

Finalmente, las cosas llegaron a un punto de no retorno y Romero fue obligado a marcharse de id. John Carmack lo resume: "Romero había alcanzado su techo y ya no trabajaba tan duro, así que le despedimos".

Durante los siguientes dos años, id se comenzó a desangrar en cuestión de personal, muchos se marcharon para unirse a Romero y Hall en Ion Storm. Sin inmutarse, Carmack siguió pedaleando. Tal era el atractivo de id, que a Carmack le resultó sencillo sustituir las bajas con los mejores especialistas de la industria. En 1997, *«Quake II»* salió a la venta. Su modo individual se vio reforzado por las partidas deatmatch de 32 jugadores. El juego vendió 1 millón de copias en seis meses, una hazaña teniendo en cuenta que la mayoría de jugadores tuvieron que actualizar sus PC.

Pasaron dos años y la serie fue nuevamente relanzada, *«Quake III: Arena»* entraba en escena. Esta vez todo estaba basado en el Deathmatch. Su motor se convirtió en el más licenciado del mundo y todavía sigue siendo el estándar por el que los juegos multijugador se miden.

Las ventas fueron buenas, pero para 1999 la creatividad de id se había ralentizado. Con Carmack trabajando en un motor nuevo, pasó mucho tiempo antes de que un juego fuera puesto en marcha. Todd Hollenshead negoció un acuerdo con Nerve Software y Gray Matter Interactive para la creación de una nueva entrega de *«Wolfenstein»*.

Esto dio lugar a *«Return To Castle Wolfenstein»*, que aportaba un toque sobrenatural a la 2ª Guerra Mundial y pronto fue el más vendido de 2001.

El desarrollo del nuevo motor tardaría más de lo previsto. Los rumores abundaban: Carmack se marcha, id cierra, id se divide y demás. Sin embargo, *«Doom 3»* fue lanzado al mercado en 2004. Era el juego que Carmack había querido desde el principio que *«Doom»* fuera: un survival horror. Por primera vez, id había dividido a su público.

Desde entonces, id Software ha comercializado juegos para móviles. Se anunció el reciente «RAGE». El estudio fue adquirido por Zenimax Media... Pero Carmack sigue a bordo. Sin duda, planeando nuevos logros para id.

DIOSES DEL MOD

En id fueron pioneros de la comunidad modding. John Carmack hizo que la protección de sus juegos fuera sencilla de vulnerar, por lo que tras el lanzamiento de *«Doom»* no tardaron en aparecer los primeros mods. Algunos impresionaron tanto a id que fueron utilizados en posteriores entregas de *«Doom»*, y sus modders contratados por el estudio. Id también facilitó que el código fuente de sus juegos fuese de libre disposición. Esa es la razón por la que existen versiones no oficiales de muchos juegos de id en formatos a los que nunca fueron convertidos: *«Quake II»* en PSP, por ejemplo. Carmack muestra una actitud generosa con el resto de programadores y aún hoy les sigue ayudando a mejorar los antiguos motores de juegos.


» *«Final Doom»* en todo su sanguinolento esplendor. ¿Te atreves a jugarlo?



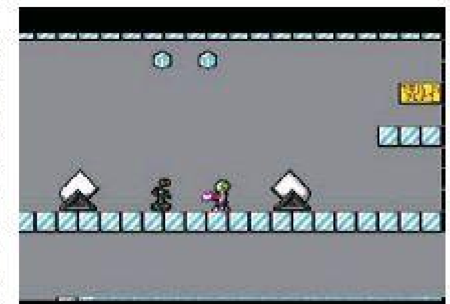
iD SOFTWARE

LOS JUEGOS DE ID SOFTWARE



COMMANDER KEEN

» La primerísima aventura de *«Commander Keen»*, y el debut de la tecnología de scroll lateral de id. A sus ocho años, Billy Blaze se pone el casco de fútbol de su hermano y se sube a una nave espacial casera para ser el Comandante Keen, Defensor de la Tierra. Un *«Mario»* para PC.



KEEN DREAMS

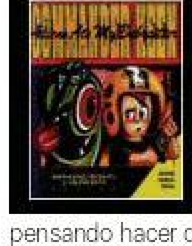
» Atrapado en un mundo gobernado por las verduras gigantes, debes abrirte camino peleando contra un ejército de bestias de brócoli, guerreros espárrago y otras asquerosidades de hojas verdes antes de enfrentarte al más feroz enemigo, el maléfico tubérculo Rey Boobus.



COMMANDER KEEN GOODBYE GALAXY

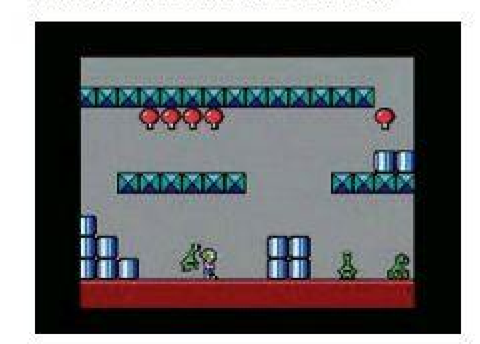
» Eres de nuevo Billy Blaze, un genio para sus vecinos y el Comandante Keen para el resto del universo. Ha llegado el momento de agarrar tu saltador favorito y tu paralizador neural, subir a tu mega-cohete de fabricación casera e iniciar el despegue rumbo a las Tierras Sombrías.





COMMANDER KEEN: ALIENS ATE MY BABYSITTER

» Un puñado de alienígenas ha raptado a tu canguro y están pensando hacer de ella su plato del día. Tuya es la elección, Comandante Keen: salvar a la chica o explicarle a tus padres lo sucedido. ¿Podrás completar la misión antes de la hora de la cena?



RESCUE ROVER

» Tu perro y mejor amigo, Rover, ha sido secuestrado por unos malvados robots. Tendrás que recorrer 30 mortíferas salas, cada una vigilada por robots que debes sortear, atrapar o destruir. En cada cuarto necesitarás mover diferentes objetos para despejar el camino que te conduce a Rover y llevarlo así a la salida.

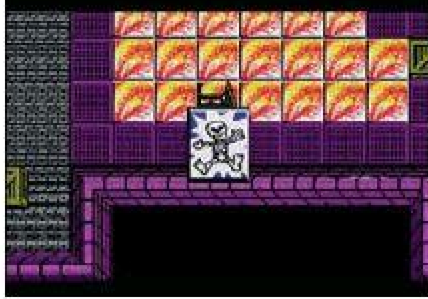




RESCUE ROVER 2

» Tu fiel perro Rover ha sido nuevamente raptado. Los robots han vuelto. Pero, afortunadamente, tú eres más listo que ellos. La mecánica de puzzle de acción es similar a la del original, pero se desarrolla en habitaciones de robots nuevas y cuyas trampas a evitar suponen todo un desafío.





DANGEROUS DAVE IN THE HAUNTED MANSION

» Eres un tipo peligroso llamado Dave. Tu habilidad con la escopeta es enorme y no le temes a nada. Mientras buscas a Delbert, tu hermano pequeño desaparecido, deberás entrar en una casa plagada de zombies y fantasmas.



HOVERTANK 3D

» ¡El primer juego tridimensional para PC! Has sido contratado por una organización desconocida para rescatar a la gente de las ciudades que son blancos de ataques nucleares. Con un cañón de energía, deberás luchar contra el crono mientras despanzurras a mutantes nucleares y patrullas blindadas.



CATACOMBS 3D

» Este juego lleva un paso más allá la tecnología de *«Hovertank 3D»*, sumergiéndote profundamente en un fantástico mundo tridimensional. Tú, el gran mago de Thoria, debes salvar al problemático pero útil Nemesis de Kelquest de su animación suspendida en ámbar mágico.





WOLFENSTEIN 3D

» Quizá fuera que le daba a la gente la oportunidad de cargarse unos cuantos nazis. Quizás fue el enorme reto que suponía. Por alguna razón, *«Wolfenstein 3D»* fue pionero en los shooters en primera persona y llevó a id Software a la fama mundial y la obtención de numerosos premios.



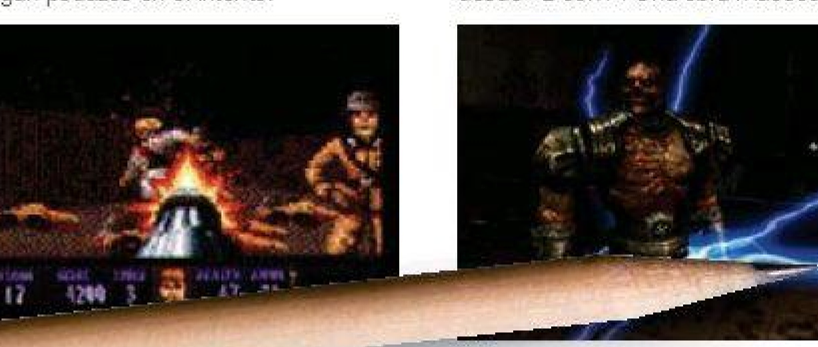


SPEAR OF DESTINY

» Hitler se cree invencible gracias al poder de la Lanza. Tu misión es infiltrarte en el fuertemente custodiado Castillo de Wolfenstein y arrebatársela. La pérdida de su codiciada arma podría ponerle contra las cuerdas. Aunque también puede que te hagan pedazos en el intento.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

» Al tiempo que te enfrenta contra los nazis y Himmler en la Segunda Guerra Mundial, *«Return To Castle Wolfenstein»* nos muestra a id en su apogeo. Historia y ciencias ocultas se dan la mano mientras protagonizamos la más brutal carnicería desde *«Doom»*. Una obra maestra.





DOOM

» Exitazo colosal en su día, aquí es donde id Software demostró que no era flor de un día. ¡Bienvenido al Infierno! Recorre velozmente los laberínticos niveles, disparando más rápido que las hordas que te asedian y trata de sobrevivir. Su frenética jugabilidad marcó una época.



DOOM II

» Las hordas infernales te han seguido de vuelta a la tierra y el reto se multiplica ahora por diez. Esta vez los niveles son más difíciles, los monstruos más fuertes y las armas más rápidas (con el añadido de una escopeta de dos cañones). Un *«Doom»* con mayor coeficiente intelectual.



ULTIMATE DOOM

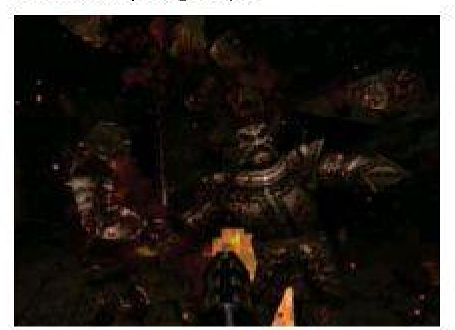
» Un remix del *«Doom»* original, pero con un episodio extra para desafiarte con sus nueve niveles de experto. Más allá de lo difícil en algunas partes, puede desquiciarte al máximo mientras progresas en la matanza de demonios y enemigos. Solo para los que se consideren a sí mismos jugones.





QUAKE

» El juego que cambió la industria, y que sigue vendiendo tanto como el día de su lanzamiento. Todo el mundo debería jugarlo al menos una vez. Un título de alto voltaje emplazado en un entorno gótico e infernal, y con una atronadora banda sonora de Trent Reznor, de Nine Inch Nails. ¡Juégalo ya!





QUAKE II

» El FPS del hombre pensante. Carmack llevó el género un paso más allá, y la caracterización monstruosa de los Strogg resulta memorable. Su desigual acogida hizo que muchos jugadores obviaran su modo offline, mientras que otros lo empeñaron todo para actualizar sus ordenadores. Muy bueno.

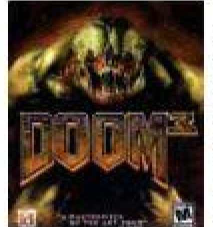




QUAKE 3 ARENA

» Uno de los mejores juegos jamás hechos en términos de competición, comunidad y entretenimiento. Todavía considerado una referencia incluso para los estándares de hoy, es como un videojuego convertido en deporte: cuanto más trabajo duro, más alto en el ránking. Un absoluto clásico.

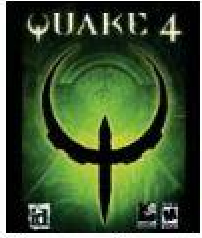




DOOM 3

» Carmack lleva a id al survival horror. Con increíbles gráficos y un modo cooperativo que permite a dos jugadores pasar miedo a la vez, *«Doom 3»* te aterrorizará. ¿Recuerdas la primera vez que te asustó el perro que rompía la ventana en *«Resident Evil»*? Pues eso, cada cinco minutos. Desquiciante.





QUAKE 4

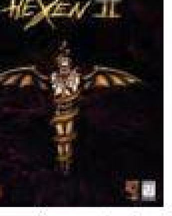
» Un *«Quake»* mejorado al máximo y desarrollado por Raven Software con el motor de *«Doom 3»*. Un shooter sólido y directo, sin grandes defectos apreciables. Sólo le falta el brío de los anteriores, aunque decepciona la presentación de los mapas multijugador. Por favor, id, actualizadlo pronto.



HEXEN

» *«Quake»* encuentra su sitio dentro de un entorno a lo *«Dungeons & Dragons»*, lleno de jinetes de dragones e inspirados monstruos. El añadido de la magia y los vuelos hacen que el listón suba claramente. Por desgracia, algunos de los diseños de sus menos inspirados niveles defraudaron.





HEXEN 2

» Piensa en *«World of Warcraft»* con armas de gran poder, Nigromantes y los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, todos con un papel que desempeñar mientras viajas por cuatro mundos infestados de demonios. El más épico juego de id y merecedor de tu tiempo. ¿Por qué fue olvidado?

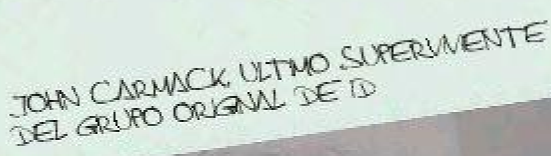


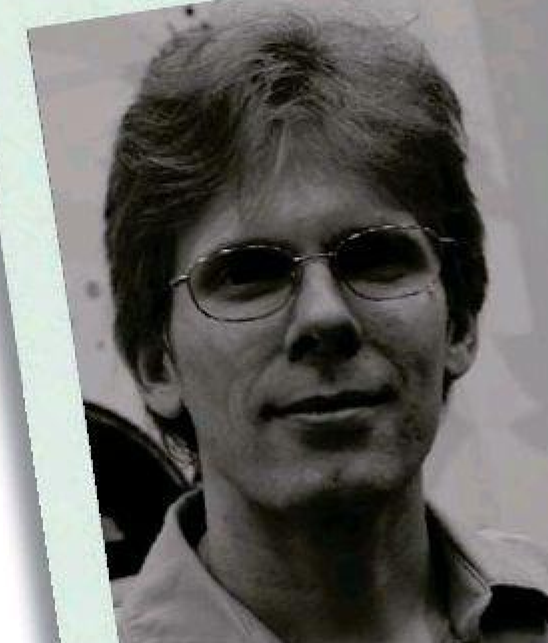


HERETIC

» *«Doom»* sin escopeta, el diseño de niveles y la música. Esto es lo que *«Doom»* habría sido si id Software la hubiese pifiado. Todavía sigue mereciendo atención, ya que no es un juego a despreciar. Pero palidece cuando se le compara con los grandes de id.




JOHN CARMACK, ÚLTIMO SUPERVIVIENTE DEL GRUPO ORIGINAL DE ID




Extractos cortesía de Masters of Doom, Planet Romero y 3D Realms

SCUBA DIVE

EL HOMBRE QUE SUSURRABA A LOS TIBURONES



- COMPAÑÍA: DURELL SOFTWARE
- FECHA DE LANZAMIENTO: 1983
- GÉNERO: FISH'EM-UP
- PLATAFORMA: ZX SPECTRUM
- ¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?: 1 EURO



HISTORIA

Un cangrejo rojo llamado Sebastian dijo una vez: "La vida bajo el mar es mucho mejor que cualquier cosa que hagan ellos en la superficie".

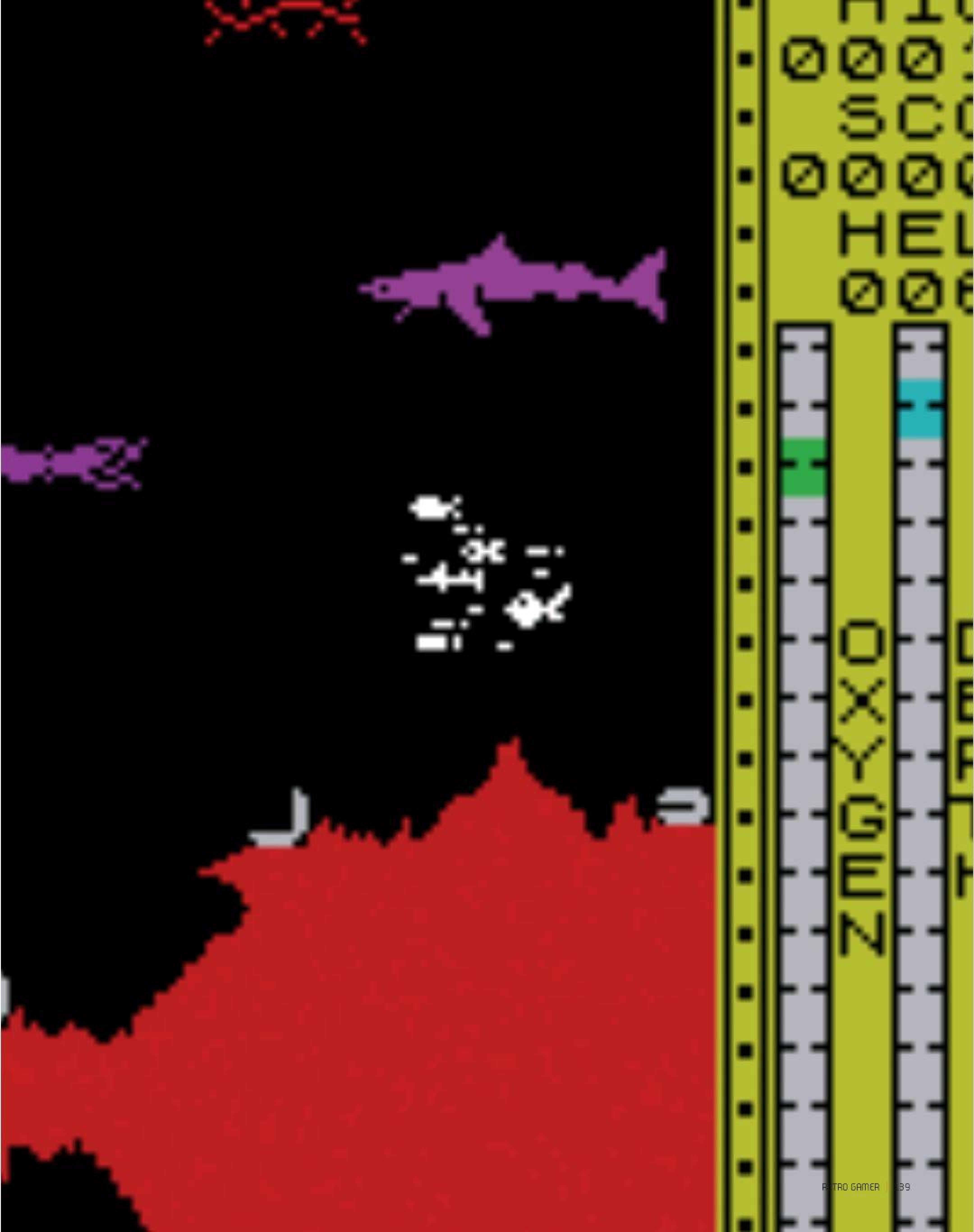
Entonces empezaba a bailar al son de una pegadiza canción contándonos un maravilloso cuento sobre la vida bajo el mar, donde a las tintoreras les encanta jugar, las rayas son las arpas y las almejas los tambores de la orquesta. Bueno, espera, estamos hablando de… "La Sirenita", de Disney.

Pero aunque Sebastian no esté tan enamorado como Ariel, sabía de lo que estaba hablando. Y obviamente Mike Richardson está de acuerdo con esta filosofía submarina, porque su creación para 8-bit, «*Scuba Dive*», es una maravillosa pieza de acción acuática que demuestra que la vida bajo el mar es divertida si eres una sirena o un cangrejo rojo, pero no tanto si eres un corriente submarinista pescador de perlas.

Sumergiéndote en la vasta oscuridad de las profundidades, tu diminuto submarinista tiene que bucear en aguas infestadas de peligrosos bichos mientras recolecta perlas evitando estrellarse contra las escarpadas rocas del fondo marino. Tiburones, serpientes, medusas y las más agresivas especies marinas tratarán de impedirlo, y el más mínimo roce con ellas supondrá la pérdida de una vida. Incluso chocar contra las rocas del fondo supondrá lo peor, así que tendrás que ser muy preciso mientras coges las perlas y tratas de volver al bote, que se mueve por la superficie, de una pieza.

Explorar todas las áreas, mientras no le quitas ojo a tu nivel de oxígeno, te llevará a descubrir a un pulpo gigante que guarda el acceso a una zona más profunda repleta de grandes riquezas. Un segundo pulpo protege un enorme abismo con aún mayores riquezas, pero estábamos demasiado lejos y asustados como para investigar por nuestra cuenta.

Como dice Sebastian, en las profundidades marinas hay tesoros más allá de tus sueños y una antigua civilización. Pero no te lo creas, sólo es un personaje ficticio y… ¡un cangrejo dicharachero!


OXYGEN

EL CLÁSICO

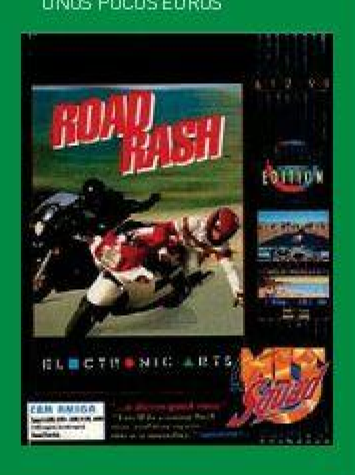
ROAD RASH

Electronic Arts llevó la acción en la carretera a nuevas cotas de vértigo con su juego de carreras al estilo «Super Hang-On». Le damos gas a fondo, nos ajustamos la visera del casco de un puñetazo y nos ponemos en modo agresivo después de una sesión total con «Road Rash».





- **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
- **DESARROLLADOR:** E.A.
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1991
- **GÉNERO:** CARRERAS
- **¿CUÁNTO PUEDO COSTAR?:** UNOS POCOS EUROS





» Este remake de E.T ha llegado a su último día de rodaje.

Amamos las simulaciones físicas; son como una banda elástica. Es algo infalible, pero injusto, para que un juego sea divertido.

Como cualquiera que haya completado el ridículo nivel final de *«Driver»* podrá apreciar, no es tan excitante como lo pintan. Se trata más bien de una dichosa manía de algunos juegos de carreras en los que estrellas a un rival contra un edificio a 120 kilómetros por hora y milagrosamente se materializa a un lado de la carretera para que tengas que adelantarlo o estamparlo ¡otra vez! *«Mario Kart 64»* es otro claro ejemplo de cómo esta endiablada mecánica puede llegar a molestar hasta la saciedad. No es inteligente y no nos gusta.

Hemos perdido la cuenta de las veces que hemos enviado a uno de estos sapos sobre ruedas montaña abajo, nos hemos visto a nosotros mismos recogiendo "power ups" de aceleración para usarlos al instante, y todo sólo para comprobar que nos vuelven a adelantar dos segundos después. Seguramente empieces a preguntarte hacia dónde vamos con tanta negatividad. De hecho, nosotros mismos nos lo empezamos a preguntar... ¡Ah!, *«Road Rash»*, eso es. Bueno, la cuestión es que estamos tratando de aclararte que *«Road Rash»* es un juego que tiene ese toque de la banda elástica, pero en este caso está bien ajustada.

En *«Road Rash»*, cuando adelantas a alguien o le das un puñetazo en su casco, se queda parado como un saco de patatas y, lo que es más importante, se queda rezagado. Vamos, que te olvidas de esas trampas tipo que te adelanten sin



» Algunas de las colisiones llevarán a tu conductor a aterrizar en otra Comunidad Autónoma.



» Sí, definitivamente esto le va a picar.



» "¡¡Yepaaa!! Hemos llegado el decimoquinto. ¡Chúpate esa, Grubb!

venir a cuento o que aparezca Dios para poner a tu rival por delante después de una colisión. Aquí no, cuando un piloto cae al suelo realmente muerde el polvo y vuelve a su destartalada motos con algún hombro dislocado. Así que, ¡gracias mil! Electronic Arts. Sabemos que te has llevado unos cuantos palos en estos últimos años pero al menos hicisteis un juego de carreras que si bien es cierto que toma prestado casi el 98% del sistema de juego de *«Super Hang-On»*, añade nuevos elementos como la lucha, la policía o personajes como Griff, Gruff, Benon y Larry. Y desde luego habéis sentado precedente de cómo convertir a la IA en lo mejor de un juego de carreras.

Para resumir *«Road Rash»* podríamos decir que es como un viaje sobre ruedas del "Club de la Lucha" o bien el videojuego de la película de Ice Cube "Torque" –te acordarás de ella por lo mala que es– como todo lo que ha dirigido este "director". Todo se basa en un concepto encantadoramente sencillo: correr del punto A al punto B, tanto con la reglamentación oficial de MotoGP como adoptando las reglas de Queensbury. Por supuesto, el juego no esconde qué categoría de estas dos es preferible usar. Después de todo, el juego se llama *«Road Rash»*, que es el término coloquial dado por los sajones a pegarse un buen planchazo, así que es fácil suponer que pasarás algo de tiempo fuera de la moto.

Pero quizás lo que más nos gusta del juego, lo mejor que tiene, es que siempre nos recuerda a la mítica prueba en forma de videojuego de cinco minutos que se emitía en el programa "Head to Head" que la televisión Sky emitía a finales de los 90. Estaba presentado por la veterana de los videojuegos Violet Berlin y ponía en liza a dos niños que



» Están pasando un tranquilo día típico de domingueros, pero puedes hacerles entrar en acción si golpeas su coche amarillo.

competían por el premio de ir al colegio al día siguiente con un bien ganado nivel de respeto. Ni que decir tiene que aparte de los enfrentamientos en 2D, no había mucha más variedad como para llenar 20 minutos de emisión, así que los productores tuvieron que tirar de imaginación. Su creatividad les llevó a pensar en nuevos duelos en *«Road Rash II»*, haciendo el show mucho más tolerable. Después de haber visto el pelo negro de

CUANDO ADELANTAS A ALGUIEN O LE GOLPEAS EL CASCO, SE QUEDA PARADO Y, LO QUE ES MEJOR, REZAGADO

Violet con corte Anime, la verdad es que ver a dos chicos compitiendo con bicis no es hablar de minutos de oro en audiencia.

La ironía era, claro está, que entre "Head to Head" y *«Road Rash»* parece que había un punto de conexión en la narrativa. Pero a estas alturas siempre es mejor encargamos de definir nuestra propia trama. Imaginemos entonces que nuestro desdichado avatar se ha quedado sin mono de competición justo antes de la carrera. Por consiguiente, todo el mundo empieza la carrera con unos horribles cueros azules y amarillos, con excepción de algún capítulo, en el que iremos como un Power Ranger rojo. Trata de interiorizar esta trama cuando empieces a jugarlo. Seguramente mejorará la jugabilidad y hará que simpatices con el piloto. Nuestra teoría de que tu piloto es el único que participa en la carrera por amor al arte y sin intención de recibir premio alguno es respaldado por el hecho de que sólo agita sus manos en el aire cuando gana ¿Es esa la reacción de un campeón?



» "Y, como puedes ver en la repetición, este chico es puro talento y coge la bola justo antes de aterrizar."



» Todo está tranquilo en la parrilla, pero acabará en lágrimas.

LO MEJOR DEL ESTUDIO

MULE
PLATAFORMAS: VARIAS
FECHA: 1983

SKATE OR DIE (EN IMAGEN)
PLATAFORMAS: VARIAS
FECHA: 1987

THE SIMS
PLATAFORMAS: PC
FECHA: 2000



HUEVOS CON BACON A 300 POR HORA

Dos continuaciones de *«Road Rash»* llegaron a Mega Drive y mejoraron la jugabilidad con nuevas motos y armas. Pero el gran cambio sería en 1995.

Publicada en al final de la fugaz vida de 3DO, esta versión de *«Road Rash»* fue una reinvención del clásico de Mega Drive que cambiaba el aspecto visual acartonado a favor de unos gráficos digitales brillantes. Peleando sobre ruedas en un entorno 3D, el juego representaba a la perfección la sensación de ser un guerrero de la carretera en una enorme moto con carburadores que echaban humo y unos retrovisores sucios de manchas de aceite. Todo esto junto con la ambientación de los bares de carretera en los que descansamos entre carrera y carrera, pasando por momentos vívidos con otros moteros a los que el apelativo de frikis se les queda corto, eran algunos de los factores que animan a competir.



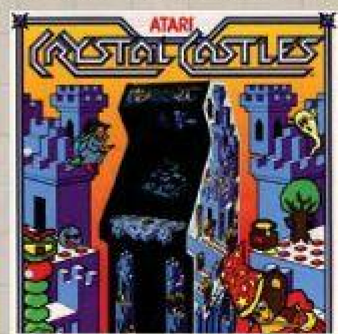
SE HIZO...

CRYSTAL CASTLES

Cuando Franz Xaver Lanzinger creó este juego, tan singular como su propio nombre, logró hechizar a un sinfín de jugadores. Nos aventuramos al interior del castillo para descubrir cómo se construyó Crystal Castles

» Los diseños de Dave Ralston para la pantalla "Nasty Tree".

LAS CLAVES



» COMPAÑÍA: ATARI
» DESARROLLADOR: FRANZ X. LANZINGER
» FECHA DE LANZAMIENTO: 1983
» DE LA MISMA COMPAÑÍA: MAZE GAME
» GÉNERO: ACCIÓN
» ¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?: UNOS 1000 EUROS (RECREATIVA)

Franz piensa cuidadosamente antes de contestar. "Bueno, yo había estudiado su obra. Ahora mismo tengo algunos de sus cuadros en mi oficina. Y ese laberinto llamado "Escalera Imposible" utiliza la misma técnica de construir algo en 3D que parece posible pero que no lo es... Sí, Escher tuvo una gran influencia".

Retro Gamer se ha aventurado cautelosamente en territorio erudito. La peculiar estética de *«Crystal Castles»* y esas extrañas estructuras en 3D que se elevan majestuosamente desde una superficie plana al comienzo de cada nivel recuerdan a la obra del artista holandés, famoso por sus juegos de perspectiva. ¿Es éste el primer ejemplo de un diseñador de videojuegos con claras ambiciones artísticas?

"No, no me consideraba un artista en aquel entonces", dice Franz, entre tímidas risas. "Sólo estaba tratando de hacer un juego divertido. ¡Atender a las cuestiones técnicas y corregir los errores! Era y sigo siendo un jugador."

Lo sentimos, señores académicos barbudos, pero Franz es uno de los nuestros. Después de abandonar una licenciatura en matemáticas en la Universidad de California en Berkeley para seguir una carrera en investigación científica, Franz estuvo llevando una doble vida. "Programaba durante el día y jugaba a las recreativas por la noche. Tenía un grupo de amigos con los que jugué un montón entre 1980 y 1981. Uno de nuestro grupo, Brian McGhie, fue contratado por Atari tras formar parte de un grupo de debate reclutado en una prueba en un salón recreativo local. El me recomendó. Y Atari era lo máximo, por así decirlo. Como trabajar en Disney si querías hacer animación."

Aunque la destreza de Franz en «Centipede» daba lustre a su CV, fue su experiencia programando en ensamblador –la principal herramienta para el desarrollo de juegos arcade en aquellos días prelenguaje C– lo que le llevó a conseguir el puesto. Se unió a principios de 1982 y comenzó a trabajar en el proyecto que un año y medio después desembocaría en el rutilante *«Crystal Castles»*, un juego sin precursores conocidos. Bueno, la premisa de la recogida de gemas puede deber algo a la degustación de píldoras de *«Pac-Man»*, pero descubrir que vino a la vida como una continuación de *«Asteroids»* sí que es toda una sorpresa.

"Era la política interna. Si querías sacar un proyecto a flote, tenías que elegir uno que estuviese aprobado en el "Gran Libro". Atari hacía sesiones anuales de tormentas de ideas para el departamento de ingeniería y anotaba las ideas para juegos en este libro. Cuando llegué, miré el libro y escogí una".

Los ojos de Franz se fijaron en «Toporoids», una reinvención del influyente juego vectorial de Atari. Pero como nuevo empleado carecía de un sistema de desarrollo completo para los primeros meses, así que pasó el tiempo curioseando en el ordenador central y creando fondos 3D (la parte "topológica" del juego) para el "shooter" espacial.

"Casi desde el principio, parecía que los fondos serían los del juego final", dice. "Estaban dirigidos por datos: escribía los números para las alturas y los colores de las estructuras 3D, la sincronización de los ascensores, la colocación de los túneles y demás. Se desarrolló de un día para otro. Recuerdo haber tenido 2000 versiones distintas. ¡No es broma! Cada día hacía cuatro o cinco versiones. Probaba una y, una hora más tarde, estaba haciendo otra."

La experimentación fue la clave, así como el añadido de una criatura parecida a E.T. que permitió a Franz corretear por la arquitectura de su mundo isométrico. Una vez dispersadas por el escenario las gemas que el pequeño personaje tenía que recoger, comprobó el potencial de un juego muy diferente a la destrucción de rocas interestelares del original.



» La némesis de Bentley debe su nombre a que mientras conducía por la carretera 101 Franz vió un letrero de "Mathilda Avenue", cuyo nombre le "sonó como a bruja". Lo modificó un poco y así nació la malvada Berthilda…

CON UN POCO DE AYUDA DE LOS AMIGOS

Aunque el código de *«Crystal Castles»* fue íntegramente escrito por Franz, las dos artistas gráficas que trabajaban para Atari también participaron. "Barbara Singh creó el grueso de los objetos en movimiento y Susan McBride también hizo algunos", señala Franz. "Hoy los llamaríamos sprites –las abejas, los árboles, los fantasmas y, claro, el oso". Este toque femenino podría explicar la vestimenta de Bentley, con botas y fajín rojos, coronada con un llamativo gorro que le garantizaba cinco segundos de invulnerabilidad frente a sus enemigos (esperamos que esto incluya a la policía de la moda).

Su compañero David Ralston, diseñador de juegos de Atari, también le ayudó a crear algunos laberintos adicionales después de que los prototipos fueran emplazados en las salas recreativas locales. "En el primer arcade de prueba existen 12 laberintos diferentes que yo había diseñado, y los jugadores querían más. Y más variados. David ayudó con los laberintos más complicados que más tarde se ven en el juego. Todavía guardo sus dibujos originales. Tengo intención de devolvérselos… ¡algún día!"

Afortunadamente, Franz ha escaneado estos bocetos antes de devolvérselos a su autor y aquí os los mostramos. Nos gusta el mensaje para Franz... Deseamos que pasaras una buena tarde, Dave. Buen trabajo.

"Fue entonces cuando tomó una dirección diferente a «Toporoids». Podías ver que había un juego divertido, pero no teníamos ni temática ni enemigos. Uno de nuestros grupos lanzó ideas y un tema de cuento de hadas acabó tomando forma: la bruja, los árboles en movimiento, que estuvieran vivos como en *"El mago de Oz"*… y el oso. Los puedes encontrar en un bosque."

Y todos sabemos lo que los osos hacen en el bosque, aunque el inverosímil héroe de esta historia tuvo cuidado de no ofender a nadie. "Iba a llamarse Oso Braveheart ("Corazón valiente"), hasta que alguien de marketing decidió que era políticamente incorrecto para los nativos americanos", dice Franz. "En aquel momento estaba la polémica de los Atlanta Braves y la palabra no era aceptable. Hubo un concurso para elegir un nombre y ganó Bentley. ¡Y no era mi propuesta!"

Nuestro recién bautizado oso protagonista era ahora libre de coleccionar los cristales mientras avanzaba por las 37 pantallas del juego. Aunque no lo hacía sin competencia, ya que igualmente avariciosos cazadores de joyas vagaban por el laberinto, aunque era posible eliminarlos engulléndolos. También estaba Berthilda con su escoba, árboles itinerantes, bolas de cristal y un furioso enjambre de abejas, todos pululando por escenarios que podían llegar a abarrotarse. Era entonces cuando dabas gracias a la increíble velocidad del juego y a un preciso control que te permitía ganarles la partida estratégica a tus adversarios mediante oportunos y coordinados giros del flamante trackball.

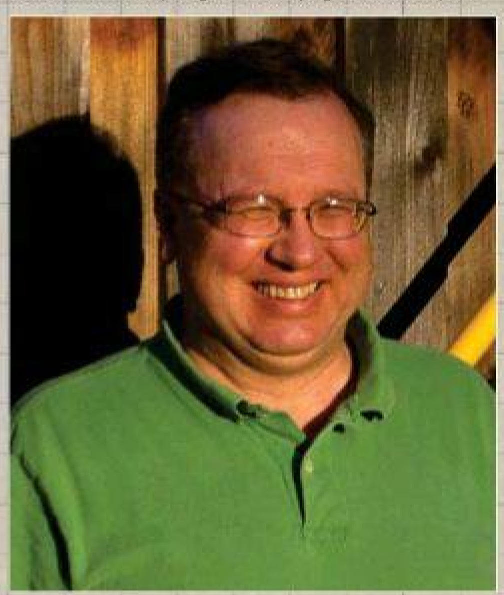
"Yo jugaba constantemente a *«Centipede»*, y *«Millipede»* se encontraba en desarrollo en el laboratorio de al lado. Me gustaba el "trackball". Me sentía cómodo con él y la dirección me dijo que podía elegir –trackball o joystick–, así que lo escogí

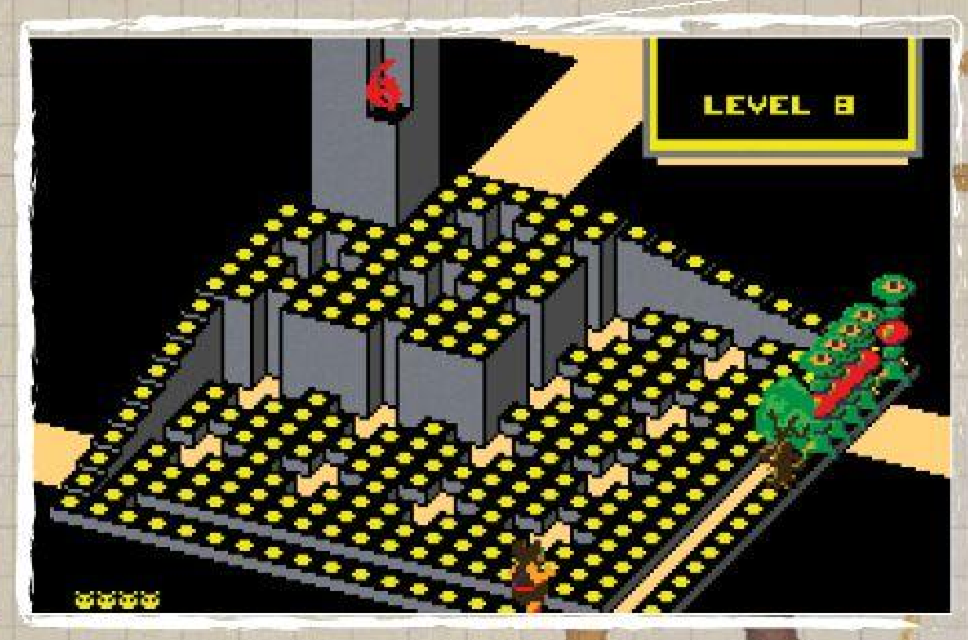


» La engalanada recreativa y su hermosamente brillante "trackball".

"En 1983, me gasté 2000$ en recreativas. Ser jugador y formar parte de esta cultura me valió para tomar decisiones sobre cómo crear juegos" FRANZ EN "MODO SINCERO"

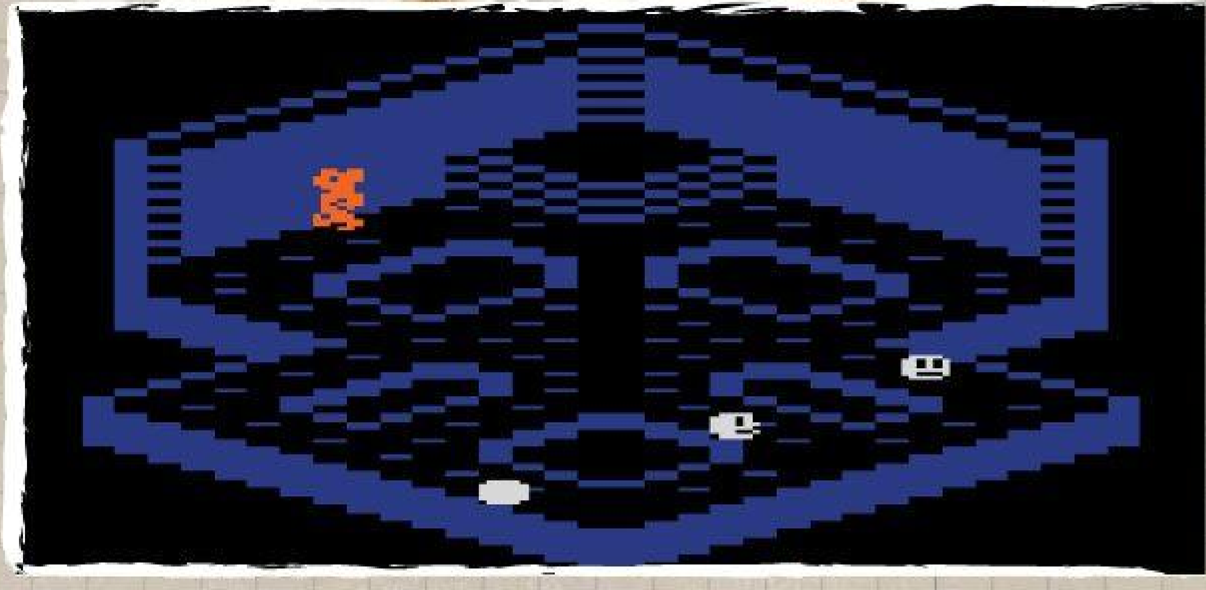
» Un radiante Franz, que sigue haciendo juegos 25 años después.





SE HIZO... STAL CASTLES





» Llevar *«Crystal Castles»* a los hogares no fue sencillo, pero esta valiente versión para VCS funcionaba con el trackball de la consola.



sin pensar en las consecuencias. Visto a posteriori, utilizar un "trackball" es un obstáculo; es difícil acostumbrarse a un control diferente".

Cierto, el diseño para joystick podría haber facilitado las futuras conversiones para formatos caseros, pero muchos de los matices de la jugabilidad –el modo en que Bentley toma las curvas, sus piruetas al descender las torres de cristal y los giros de los jugadores expertos mientras arramplan con las joyas del escenario– se basan en los esotéricos encantos de la bola. Franz estaba haciendo el mejor juego que podía para los jugadores y aunque se hubiera pasado al bando de los creadores, no olvidaba sus raíces.

"Sentía que era importante seguir jugando. Recuerdo que en 1983 invertí una deducción de impuestos de 2.000 dólares en… ¡jugar a las máquinas! Investigación y desarrollo. No me siento mal por ello. Podría haber jugado a todos los juegos que quería en el trabajo y gratis, pero pensaba que era importante ir a las salas. Ser un jugador y formar parte de la cultura de los videojuegos era importante. Me ayudó a tomar buenas decisiones sobre el juego".

Su inmersión en aquella cultura, donde tu estatus venía determinado por la posición de tus iniciales en la tabla de puntuación, se hace evidente en la arquitectura de *«Crystal Castles»*. Las tres letras del mejor jugador de la jornada son incorporadas a las torres del primer nivel –la pantalla favorita de Franz–, titulado "Hidden Spiral", que está formado por las iniciales de tres de sus compañeros de juego, incluido en primer lugar Brian "BBM" McGhie, quien le había ayudado a entrar en Atari. En el escenario "Berthilda's Palace" y verás las iniciales "EDG" y "MAR" talladas en el suelo en homenaje a Eric Ginner y Mark Robichek, ambos genios de las altas puntuaciones en la Edad Dorada.

"Llegué a ver a Eric Ginner jugar a *«Tempest»*. Incluso en el modo que permitía a los jugadores seleccionar el nivel deseado de inicio, todavía le tomaba media hora llegar al nivel que quería", recuerda Franz. "¡Yo quería que se llegase de inmediato! Eso fue parte de mi motivación con los "warps" en *«Crystal Castles»*. Además, quería hacer algo para mantener los tiempos de juego bajos. Poner algo para asegurar que el tiempo fuese cinco minutos o menos. ¡Codicia monetaria!"

De sus horas en las recreativas, Franz aprendió a satisfacer las necesidades de los expertos sin descuidar al novato, y por ello escondió tres "warps" en momentos estratégicos del juego. La primera vez que guiabas a Bentley hacia la esquina posterior de la pantalla de inicio, si saltabas, veías con asombro como tu peludo amigo salía disparado y se desvanecía. Aquello era una revelación para muchos jugadores.

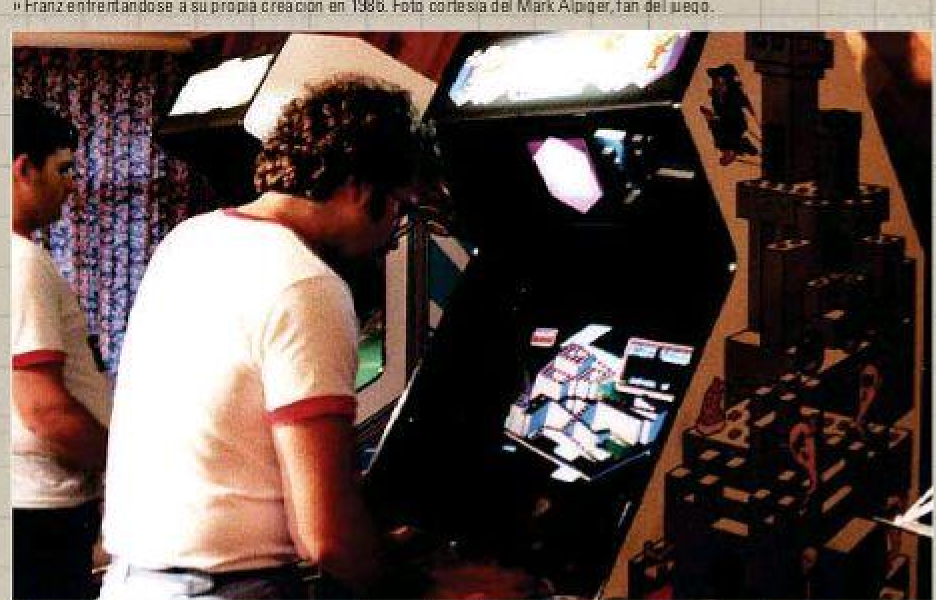
Franz sonríe. "Quería algo que se pudiese aprender. El principiante no sabía nada acerca de los "warps" y, finalmente, recibía un mensaje al respecto. La gente piensa que tenías que averiguar esto leyendo las revistas, pero yo lanzaba mensajes en el juego.

ESTO ES EL FIN



Franz tuvo que defender su postura cuando llegó el momento de crear un final para el juego, pero la oposición no vino de los jugadores que lo probaban en la compañía. "Estaban muy contentos", explica. "Atari había tenido un enorme éxito con juegos como *«Asteroids»* y *«Centipede»*, que no tenían un final, así que ¿por qué cambiar las cosas?" Siempre diplomático, Franz expuso su caso a través de un detallado memorando de dos páginas en el que argumentaba los beneficios de rematar *«Crystal Castles»* con una pantalla final. Es un documento histórico fascinante, con ideas como que si los videojuegos aspiran a contar historias deberían desarrollar desenlaces satisfactorios del mismo modo que hacen las novelas. Nos alegra que Franz decidiera publicar en su página web un documento que escribió con 25 años de edad. Visitad **www.actualentertainment.com** para leerlo íntegramente y también descargar el encantador *«Gubble HD»* a un precio asequible. Mientras visitáis está maravillosa web, entrad también en la de Mark Alpiger, **www.classicarcadegaming.com**, que contiene mucha información sobre *«Crystal Castles»*. "Es un jugador tremendo, realmente se conoce el juego. Mejor que yo, de hecho", reconoce Franz. "Ha sido una gran inspiración a lo largo de los años. Su sitio web es increíble, tiene muchísima información. Y sí, he visto en los extras del DVD "The King of Kong" las imágenes en las que sale jugando a *«Crystal Castles»* con los pies."

» Franz enfrentándose a su propia creación en 1986. Foto cortesía del Mark Alpiger, fan del juego.



Si avanzas en el juego y superas un escenario donde hay un "warp", aparece un mensaje que te lo indica."

Por supuesto, esta característica es anterior a las zonas "warp" de *«Mario»*, pero no fue la única aportación adelantada a su tiempo. *«Crystal Castles»* es también el primer juego arcade con un final. Esto era muy novedoso en un juego de acción y hubo que convencer al alto mando de Atari. "La dirección recibía un montón de publicidad gratuita de la gente que jugaba a *«Asteroids»* y *«Missile Command»* durante días", dice Franz. "Era como una maratón, pero yo pensaba que era importante que existiese un final".

Franz convenció a sus jefes a través de un detallado memorando y, como consecuencia, aquellos jugadores que superaban el Nivel 10, Pantalla 1, eran recompensados con un mensaje de felicitación, una calificación según las vidas que se habían dejado desde "Amazingly Good" a "Video Wiz", una puntuación de bonificación basada en su velocidad y una bonita animación.

Era otro toque especial en un juego repleto de detalles, como el uso de los colores rosa, marrón, melocotón y verde claro en una paleta surrealista (Franz nos revela que puso un contador en el juego para que las combinaciones de color varíen cada 1000 partidas). Bautizar cada nivel con un nombre aporta también mucha personalidad, sobre todo la primera vez que descubres "Berthilda's Dungeon", el siniestro "Doomsdome" o la útil pista de "Hidden Ramp". Otro detalle es el bonito bocadillo que contiene las últimas palabras de Bentley cuando perdemos; así como el mueble de la misma máquina, con su trackball iluminado y su artístico diseño.

***«Crystal Castles»* se convirtió en la estrella en 1983,** pero sería la única contribución de Franz a sus amadas recreativas. El siguiente año lo pasó trabajando en un arcade de *«Gremlins»*, yendo al set de rodaje y reuniéndose con Spielberg, pero abandonó Atari por una disputa sobre los royalties por las conversiones domésticas de sus juegos. Sigue siendo su peor recuerdo.

Se ausentó de la industria cinco años antes de unirse a Tengen en 1989, donde convirtió *«Toobin'»* y *«Ms. Pac-Man»* a NES. Luego pasó a formar Bitmasters, que lanzó *«Krazy Kreatures»* y *«Rampart»*, antes de llevar *«Championship Pool»* y *«Final Four Basketball»* a SNES. A mediados de los 90 se unió a sus viejos colegas Mark "Frogger" Robichek y Eric "Centipede" Ginner para formar Actual Entertainment. "La idea era hacer una continuación de *«Crystal Castles»*", dice. "No pudimos conseguir los derechos, así que hicimos un juego similar, aunque lo bastante diferente como para evitar problemas legales. Quedé muy contento con *«Gubble»*. Luego hice *«Gubble HD: Anniversary Edition»* y trato de llevarlo a otros sistemas. DS sería una buena plataforma para *«Gubble»*."

Sin embargo, ¿sigue siendo aquel primer hijo su favorito? Franz ríe. "Sí. Tuvo mayor impacto y originalidad, y estoy orgulloso de él. Lo vi en "The King of Kong", y fue muy emocionante. *«Crystal Castles»* fue el primer juego que hice. Había programado antes, pero nada parecido a un juego". Los debuts no suelen ser tan prometedores.



» El escenario "Hidden Spiral" contiene las iniciales de los amigos jugadores Desiree McCrorey, Sam Mehta y Brian McGhie.

» Franz jugó con la perspectiva en la pantalla final del juego, adecuadamente bautizada para la ocasión como "The End".

LO MEJOR DEL ESTUDIO

MS PAC-MAN
PLATAFORMAS: NES/SNES/GENESIS
FECHA: 1990

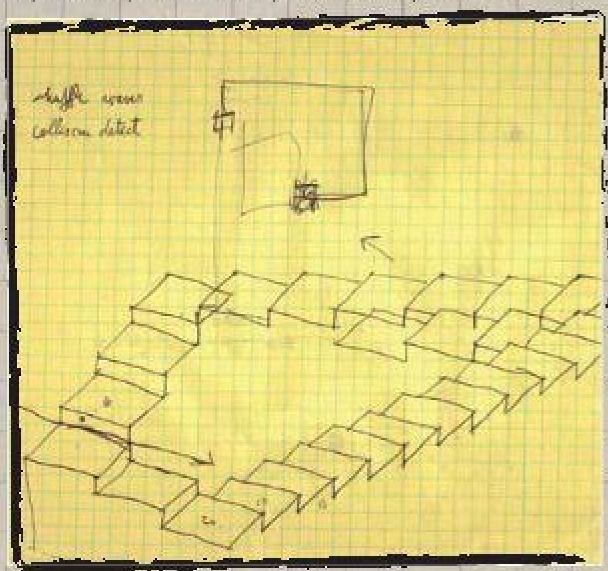
KRAZY KREATURES
PLATAFORMA: NES
FECHA: 1990

GUBBLE (EN IMAGEN)
PLATAFORMA: PC
FECHA: 1996



"Atari era lo máximo. Era como trabajar en Disney si querías hacer animación" FRANZ, SOBRE SU FICHAJE POR LOS "PECES GORDOS"

» Un primer esbozo dibujado por Franz que denota la clara influencia de Escher en las pantallas "Impossible Staircase" y "The End", de *«Crystal Castles»*.



» El sucesor espiritual de *«Crystal Castles»*: *«Gubble HD»*, disponible en el sitio web de Franz: **www.actualentertainment.com**



» Tras haber peleado y vencido, el jugador era recompensado con un montón de puntos y un montón de bloques…





TETRIS

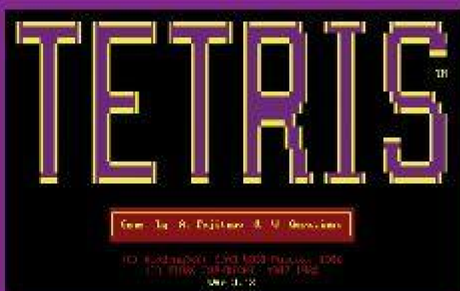
«Tetris» ha logrado mantenerse vivo más de dos décadas y ha triunfado en casi todas las plataformas que han aparecido en el mercado. Su diseñador, Alexey Pajitnov, ha hablado con Retro Gamer sobre cómo concibió el juego a partir de un sencillo rompecabezas matemático...

Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Esa fue la pregunta que formuló Philip K. Dick en su novela homónima de 1968. Si es así, los androides son muy afortunados, porque nosotros soñamos con bloques formados por cuatro cuadrados que caen por la pantalla, giran y encajan unos con otros para formas líneas sólidas, y luego se desvanecen con parte de nuestra cordura. Este tipo de sueños, conocido como "el efecto *«Tetris»*", es más común de lo que puedas pensar (lo que no significa que estés menos loco si lo tienes), y demuestra hasta qué punto llegó el éxito de este rompecabezas virtual. Porque, a pesar de los intentos de los videojuegos por convertir

"TETRIS Y GAME BOY ESTABAN HECHOS EL UNO PARA EL OTRO; ENCAJABAN EN TÉRMINOS DE FORMATO Y DISEÑO. NO PUEDO IMAGINAR OTROS DOS PRODUCTOS QUE ENCAJEN TAN BIEN ENTRE SÍ"

» La versión de NES. ¿Molesto porque no aparecen suficentes piezas en forma de "I"? Esta versión lleva la cuenta de las piezas; muy útil para los jugadores paranoicos.

esa tendencia en algo corriente, existen pocos títulos que logren ser tan reconocibles por todo el mundo; ni siquiera clásicos como *«Space Invaders»* y *«Pac-Man»* lo han conseguido. Pero *«Tetris»* es diferente y su influencia se ha propagado como la espuma. Y todo comenzó cuando su creador, Alexey Pajitnov, decidió probar el nuevo hardware que acababa de llegar a su trabajo, el Centro informático Dorodnicyn de la Academia de Ciencias de la U.R.S.S., en Moscú.





» La versión de DOS te mostraba el mensaje "Play *TETRIS!*" (¡Juega a TETRIS!") durante la partida. Por si alguien no sabía cómo se llamaba el juego.

LA MADRE RUSIA

El trabajo de Alexey en la Academia consistía en estudios de Inteligencia Artificial. Él mismo se describe en aquella época como "un joven adicto al trabajo, alguien a quien le encantaba programar y se pasaba horas delante del ordenador". Entre sus tareas también estaba comprobar que el hardware que llegase a la Academia funcionara bien. "La mejor forma de saber si una nueva máquina funciona bien es escribir un pequeño programa y ver cómo responde", explica. Así nació *«Tetris»*. "Los juegos eran lo mejor para este tipo de pruebas; era la excusa para trabajar con ellos".

Pero el quid de la cuestión de cualquier videojuego es el concepto y, aunque *«Tetris»* se expandió durante su desarrollo, las semillas estaban sembradas desde el principio, gracias a las experiencias de Alexey durante su niñez. "Fui un niño muy perspicaz y siempre me interesaron los rompecabezas. Hasta me cambiaron de colegio para que pudiera participar en una competición matemática", explica. "El comunismo aún estaba presente en la sociedad rusa, y no existían muchos entretenimientos para los niños; así que los juegos intelectuales eran lo que había. Muchos amigos míos también compartían esta pasión, e incluso la utilizaban para celebrar Olimpiadas matemáticas. Todas estas experiencias influyeron en los juegos que diseñé posteriormente".

Uno de los rompecabezas que más fascinó a Alexey fue el pentominó. "Son doce piezas formadas por cinco cuadrados que pueden encajarse unas con otras, como las piezas de un puzzle, pero en sentido matemático", explica. "Me gustaba muchísimo. ¡Era el mejor rompecabezas del mundo!" Lo que más le atrajo fue la simplicidad de las piezas y las combinaciones que podían obtenerse. "No había tecnología, se sacaban las piezas de la caja y te ponías a jugar. Pero cuando había que volverlas a meter, podías tardar un par de horas... ¡si eras lo bastante obstinado como para intentarlo!"

Alexey pensó que una versión para dos jugadores del pentominó podría ser una buena forma de probar el Electronika 60 que acababan de recibir. "Cada jugador tenía seis piezas, y su objetivo era volver a meterlas en la caja. El que no pudiera realizar el siguiente movimiento, perdía", explica.

LAS CLAVES

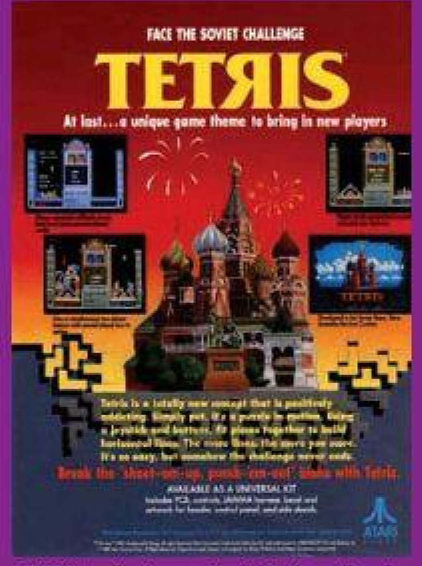


» **COMPAÑÍA:** NO DISPONIBLE
» **DESARROLLADOR:** A. PAJITNOV
» **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1985
» **GÉNERO:** ROMPECABEZAS
» **FORMATOS:** ELECTRONIKA 60; VERSIONES PARA: DOS, GAME BOY Y CUALQUIER SISTEMA QUE EXISTA.
» **¿CUÁNTO PUEDE COSTAR?** NI SE SABE...



ASÍ SE HIZO...

TETRIS



» Un folleto sobre la recreativa de Atari, que disponía de un fantástico modo para dos jugadores.



» El Electronika 60 original de Alexey Pajitnov tenía menos fuelle que una bici de goma.

Con esa premisa, Alexey empezó a programar: "Primero, necesitaba crear un entorno, algún tipo de proceso gráfico para visualizar el campo de juego y las piezas. Sin embargo, resultó complicado, porque mi pantalla no podía mostrar gráficos; lo único que tenía eran 24 líneas de 80 símbolos alfanuméricos". Primero diseñó los cuadrados, utilizando dos corchetes (juntos, forman un cuadrado), y luego creó el campo de juego y el mecanismo para colocar, girar y empujar las piezas. Pero, durante este proceso, pasó algo curioso. "Cuando escribí la rutina para girar las piezas, me di cuenta de que si no soltabas la tecla la pieza giraba sola en la pantalla a toda velocidad", recuerda Alexey. "Me sorprendió muchísimo. Ahora suena ridículo (se ríe), pero fue la primera vez que veía algo así en la pantalla".

TETRIS NACIÓ ASÍ

Al ver las piezas girar, Alexey tuvo la idea de que giraran y se movieran en tiempo real antes de colocarlas en un lugar preciso. "Fue un momento muy importante", explica Alexey. "Pasó de ser un extraño juego para dos jugadores basado en un rompecabezas matemático a uno en tiempo real que utilizaba las mismas piezas". Al principio, utilizaba la gravedad para hacer que las piezas cayeran en su lugar. Pero luego resultó evidente que el campo de juego original era muy restrictivo, y lo alargué verticalmente. "Todo parecía funcionar pero, cuando empecé a jugar, me di cuenta de que era muy complicado", recuerda Alexei. "El pentominó es un gran rompecabezas, pero requiere tiempo, y era demasiado complejo para un juego en tiempo real, donde había que reconocer las piezas de inmediato y saber qué hacer".

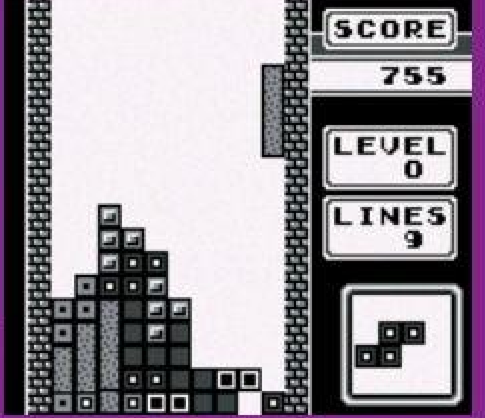
Alexey modeló las piezas para que estuviesen formadas por cuatro cuadrados, y luego eliminó la posibilidad de que se pudieran invertir. "De repente, la interfaz resultaba mucho más sencilla", asegura. "Solo necesitabas mover y girar las piezas. Ya que el juego era ahora mucho más simple, decidí que no hacía falta tener todas las piezas en la pantalla, sino que fueran apareciendo de forma aleatoria".

«Tetris» empezaba a parecerse al juego que todos conocemos, pero aún faltaba un añadido. "Se terminaba muy rápido, ya que el escenario era muy pequeño. Así que busqué una forma de prolongar la diversión", exclama Alexey con una sonrisa. "La idea original era crear una especie de pozo que se fuera desplazando, pero tras pensarlo un poco me di cuenta de que no era buena idea; resultaba muy difícil conseguir ese tipo de desplazamiento en mi ordenador,



» Para hacer que el juego fuese más difícil, los programadores de "*Tetris DX*" *añadieron* colores mareantes y un fondo animado.





» La versión de Game Boy vendió 30 millones de unidades, y sigue siendo tan divertida como lo fue en su momento...

LO MEJOR DE PAJITNOV

WELLTRIS
PLATAFORMAS: DOS (CONVERSIONES PARA AMIGA, AMSTRAD CPC, ARCADE, ATARI ST, C64, MAC OS, SPECTRUM)
FECHA: 1989-91

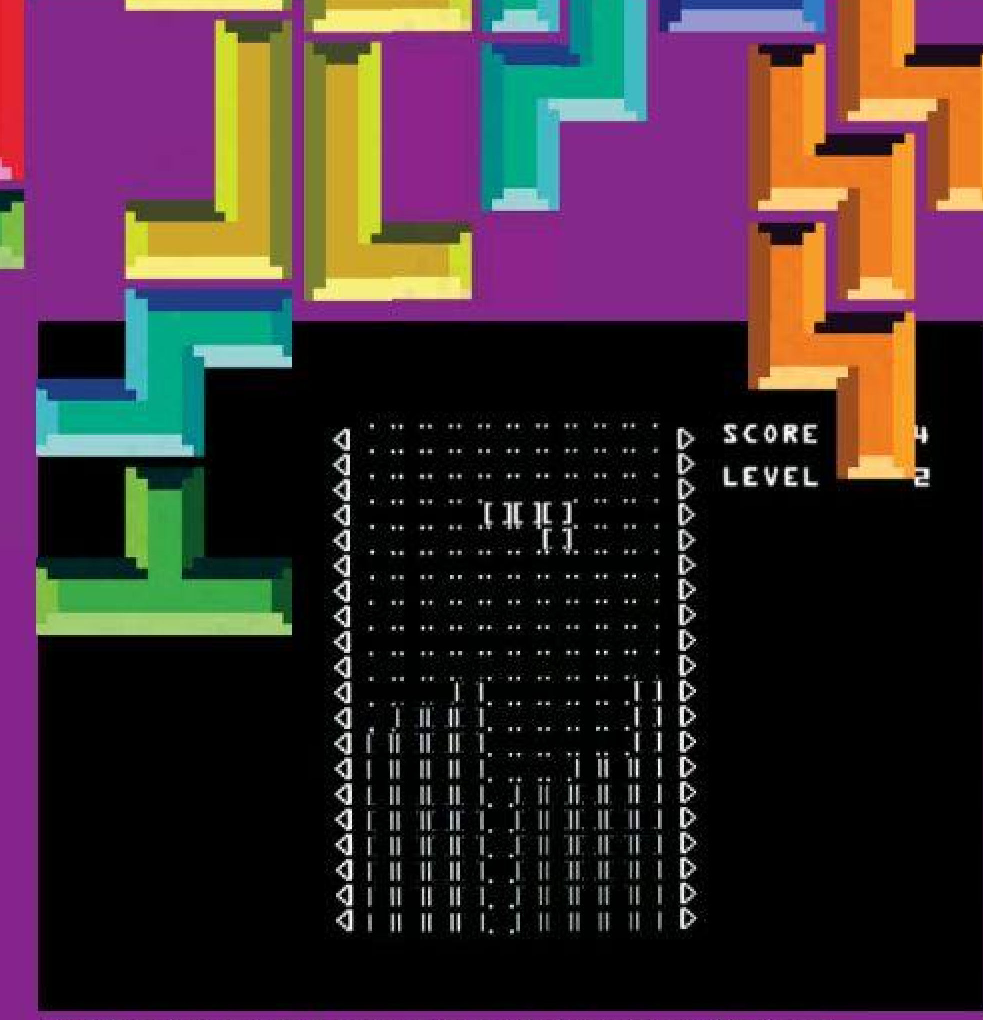
PANDORA'S BOX
PLATAFORMA: WINDOWS
FECHA: 1999

HEXIC HD (en pantalla)
PLATAFORMA: XBOX 360
FECHA: 2005



"LA PANTALLA ERA HORRIBLE, Y LA INTERFAZ MUY PRIMITIVA, SIN NINGUNA DECORACIÓN. PERO INTENTÉ ARREGLARLO UN POCO. EL JUEGO ERA MUY ADICTIVO, ASÍ QUE ME PROPUSE CREAR EL MEJOR PRODUCTO POSIBLE"





» *«Tetris Worlds»*, la versión para PlayStation 2, también incluye el *«Tetris» original*. ¡Símbolos ASCII en acción!



» *«Tetris Zone»* para los PC modernos necesita 8.000 veces más memoria RAM que el juego original de Alexey.

y el jugador hubiese tenido que memorizar las piezas que ya habían caído. No quería que fuese tan complicado". La solución fue muy simple: Alexey se percató de que, cuando una línea horizontal estaba completa, se volvía inservible y ocupaba espacio innecesariamente. "Pensé, «¿por qué mantenerla en la pantalla?»", explica Alexey. "Podía quitarla y hacer que esa acción diera una cierta cantidad de puntos. Fue la última gran decisión. Cuando lo hice, el juego ya estaba listo".

El juego estaba listo, sí, pero por ahora era sólo un prototipo en el ordenador de Alexey. No obstante, los elementos más importantes estaban ahí. "Os he dado muchos detalles sobre el desarrollo, pero todas estas decisiones las tomé en un solo día, en un par de horas para ser más exactos", afirma Alexey. "En realidad, los cambios llegaron de forma muy natural". Pero, lo más importante, el juego era muy divertido, tanto que Alexey dedicó las siguientes dos semanas a mejorar su apariencia. "La pantalla era horrible, y la interfaz muy primitiva. Pero intenté arreglarlo. Era muy adictivo, así que me propuse crear el mejor producto posible".

COMPARTE Y DISFRUTA

Con el juego ya pulido (incluyendo una tabla de clasificación con las mejores puntuaciones), Alexey decidió difundirlo por Moscú. "Se propagó como un reguero de pólvora", exclama. "De repente, donde había un Electronika 60, estaba *«Tetris»*, y me di cuenta del potencial del juego. Fue en ese momento cuando decidí que debía exportarlo a PC, ya que era la única forma de que saliese de Rusia".

La pega era la falta de familiaridad de Alexey con el PC. El centro informático solo disponía de uno, y Alexey no tenía acceso a él; y aunque lo tuviese no sabía cómo programarlo. "Acabé dejando la idea a un lado, y probablemente las cosas hubiesen quedado así de no ser por Vadim Gerasimov", declara Alexey. "Era un estudiante en aquella época, pero un programador de primera que se enamoró del PC y conocía el Sistema Operativo al dedillo. Muchos trabajadores del centro informático le consultaban, y alguien me recomendó que acudiera a él para que trabajara en el juego". Así fue como Alexey entregó a Vadim su código en Pascal, y éste se dedicó a transferir las 2.000 líneas de una máquina a otra. "Los dos ordenadores no tenían nada en común: ni formato, ni disco... Pero, una vez el código estuvo en el sistema, todo fue coser y cantar".

A diferencia del juego original de Alexey, fue posible añadir colores a la versión de DOS, lo que permitía reconocer las piezas. También se



» ¡Salid corriendo, usuarios de C64! La magnífica pantalla de presentación de esta versión esconde un juego espantoso.

PROBLEMAS DE AUTOR

Pocos juegos han provocado tantas hostilidades como *«Tetris»*. Cuando se extendió la versión de DOS, Robert Stein, de Andromeda Software, se apropió descaradamente de los derechos y se los vendió a Spectrum Holobyte. Ni siquiera se detuvo cuando el gobierno soviético empezó a comercializar el juego a través de Elektronorgtechnica (ELORG). Al final, Stein tuvo que aceptar la realidad. ELORG le permitió realizar las conversiones portátiles, pero le prohibió llevar el juego a cualquier otro formato. A finales de los años 80, varias compañías pidieron permiso para nuevas versiones. ELORG permitió que Atari realizara varias recreativas, mientras que Nintendo pudo diseñar juegos para sus portátiles. Pero se produjo una gran disputa cuando Tengen, la división de consolas de Atari, lanzó una conversión de la recreativa para NES, algo que irritó sobremanera a Nintendo. Con el tiempo, el juego de Tengen fue retirado y, aunque la versión para NES de Nintendo dejaba mucho que desear, su versión para Game Boy fue de las más exitosas del mercado. En 1996, Pajitnov y Henk Rogers formaron "The Tetris Company" y adquirieron los derechos del juego. Gracias a esta acción, Alexey recibió las comisiones que aún se le debían. Para más información: **www.atarihq.com/tsr/special/tetrishist.html**

ASÍ SE HIZO... TETRIS

UN GIRO FÁCIL

«Tetris Worlds» fue muy criticado en su momento porque incluía una función llamada "giro fácil" (que apareció por primera vez en *«The Next Tetris»*). Con ella, era posible hacer que las piezas flotaran de forma indefinida mientras uno las hacía girar, y las partidas duraban horas. De ahí que se afirmara que esta función "rompía" el diseño original. Pese a las críticas, hay personas que defienden su utilidad, como Henk Rogers de "The Tetris Company", que asegura que ayuda a los principiantes a evitar errores. Pero el creador de *«Tetris»* no está muy seguro de su valor. "No me gusta mucho", asegura Alexey. "Representaba un nuevo estilo de juego para muchas plataformas y no queríamos perder clientes, así que intentamos aceptar la incorporación. Pero, en mi modesta opinión, lo ideal es que el juego sea lo más sencillo posible".



» La gran dificultad de la recreativa de Atari queda compensada por los espectaculares movimientos del bailarín ruso.



» *«Tetris DS»* ofrece seis versiones *distintas* del juego (pero le han quitado a todas lo del giro fácil, ¿no? Pues no. Grrr).



» No sabemos qué pone en el embalaje, pero seguro que no es: "La mejor versión del mundo de *«Tetris»*".

añadieron características como mostrar la siguiente pieza, una opción para que la pieza cuadrada fuese invisible y varios ajustes que marcaban el nivel de inicio y la altura de los "desperdicios" en la parte inferior. El proceso para difundir el juego fue muy similar al anterior. "Le dimos el juego a un par de amigos y en unas semanas, ya estaba en todos los PC de Moscú. Un par de meses después estaba por toda Europa del Este".

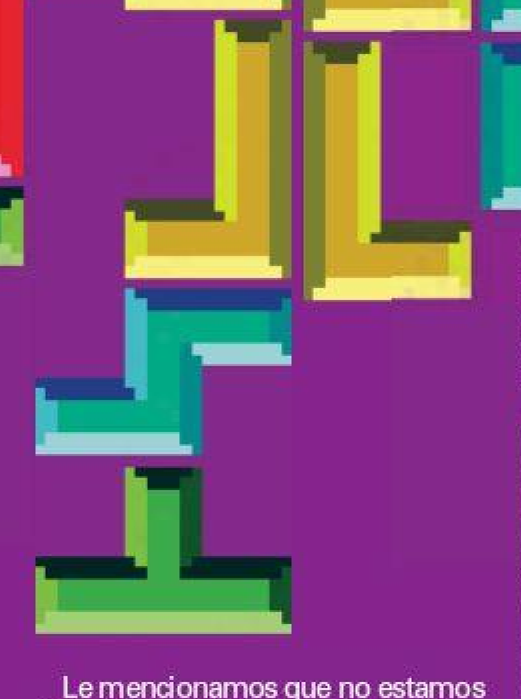
A partir de entonces, *«Tetris»* se propagó a nivel mundial. Cada versión venía acompañada de una demanda, ya que varias compañías se disputaban los derechos. Pero Alexey no vio ni un céntimo, ya que la propiedad intelectual del juego pertenecía a la Academia de Ciencias. Alexey se muestra reacio a hablar sobre lo que llama el "periodo empresarial" de *«Tetris»*, pero no siente ningún reparo en dar su opinión sobre el motivo de que el juego tuviese tanta popularidad. "En aquella época no había muchos juegos para PC, sobre todo rompecabezas. Casi todos eran arcades, y demasiado infantiles". Alexey hace una pausa para matizar que él disfruta jugando con todo tipo de juegos, especialmente clásicos como *«Pac-Man»*. El problema era que los profesionales de la industria no sentían ningún interés por sus juegos: "Muchas personas no se sienten cómodas con diseños infantiles, pero *«Tetris»* era algo abstracto, sin ninguna connotación relacionada con la edad del jugador, así que nadie sentía reparos".

FIESTA DE BLOQUES

Otro aspecto que, según Alexey, ayudó a que se volviese tan popular era que resultaba muy accesible: "En los años 80 los ordenadores eran un fenómeno muy nuevo y algunas personas les tenían miedo. *«Tetris»* era muy sencillo y permitió que la gente se sintiera cómoda". Alexey considera el juego como un producto de su época, y no como un clásico atemporal: "Si lo hubiese lanzado diez o veinte años después habría pasado desapercibido. Pero la versión para PC apareció en el momento adecuado".

"EN LOS AÑOS 80 LOS ORDENADORES ERAN UN FENÓMENO MUY RECIENTE, Y ALGUNAS PERSONAS LES TENÍAN MIEDO. «TETRIS» ERA UN JUEGO MUY SENCILLO, Y AYUDÓ A QUE LA GENTE SE SINTIERA CÓMODA CON LOS ORDENADORES"





» *«Tetris»* también se equivoca. Pajitnov no participó en el desarrollo de *«Tetris 2»* para Game Boy, y su complejidad afecta negativamente a la jugabilidad.

Le mencionamos que no estamos de acuerdo y que el juego tuvo una buena acogida en plataformas, como C64 y Spectrum. Y aunque las versiones de 8 bit no eran especialmente buenas, *«Tetris»* destacó y recibió buenas críticas.

"Sí, supongo que es posible", reflexiona Alexey, "pero muchas personas han intentado descubrir cuál es el secreto de su popularidad y nadie ha dado con la respuesta, ni siquiera yo". Sin embargo, reconoce que podría estar relacionado con Game Boy. "La aparición de Game Boy fue trascendental para *«Tetris»*", explica. "De algún modo, *«Tetris»* y Game Boy estaban hechos el uno para el otro; encajaban en términos de formato y diseño. No puedo imaginar dos productos que encajen tan perfectamente". El resultado de tal unión es conocido: las ventas llegaron a 30 millones de unidades.

FIN DE LA PARTIDA

Le preguntamos a Alexey si alguna vez se dio cuenta del monstruo que estaba creando en su laboratorio de Moscú. "No, claro que no", exclama. "Mi intención era crear un juego para dos jugadores basado en el pentominó. Todos mis juegos han sido pequeños e insignificantes, y *«Tetris»* no era una excepción".

Oírle hablar así resulta extraño, pero imaginamos lo que representó crear un título como éste. "Me hice muy famoso con *«Tetris»*, y decidí estudiar para ser diseñador de juegos profesional. Tuve muchas ideas para crear rompecabezas, y estaba deseando ponerlas en práctica", explica Alexey. "Fui muy productivo. Me encantaba crear juegos pero, de algún modo, cada vez que proponía un nuevo diseño todos me miraban como si esperasen otro *«Tetris»*".

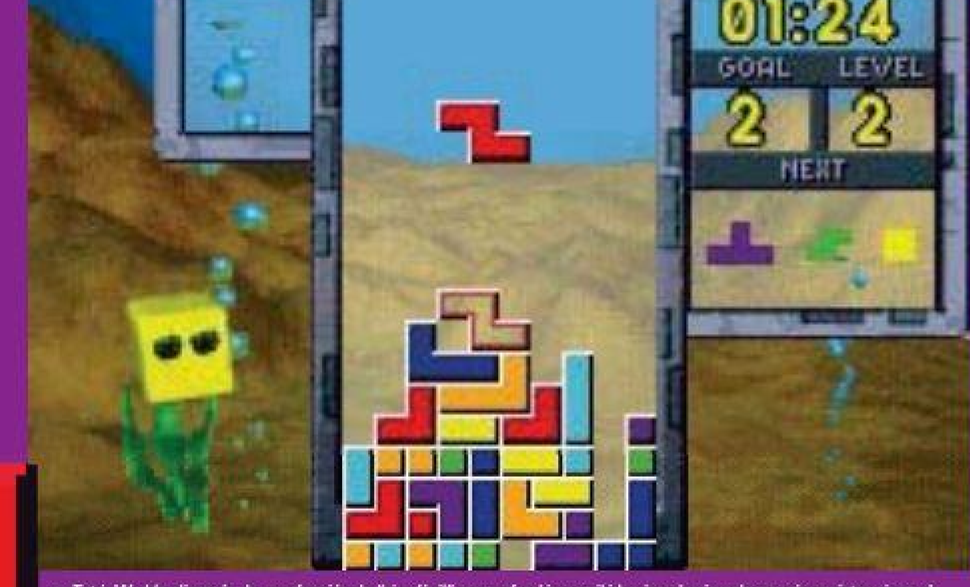
Tras un par de años difíciles, durante los cuales Alexey descartó muchas ideas por no estar a la altura de *«Tetris»*, se percató de que necesitaba empezar de cero. "Debía empezar como un desconocido. Para conseguir algo en esta vida a veces hay que olvidar tus logros y empezar desde el principio. Tenía que creer en mis ideas; nada de expectativas ni, por supuesto, comparaciones. Aunque diseñé juegos muy malos, algunos eran buenos; en general estoy bastante contento con mi carrera".



» El mundo también se interesó por las ideas originales de Alexey, como la función de desplazamiento que se incluyó en la versión para DS.

Alexey reconoce que su mayor logro ha sido *«Pandora's Box»*: "Lo de *«Tetris»* fue algo genial, pero tuve mucha suerte al crear algo así tan pronto. Sin embargo, con *«Pandora's Box»* invertí mucho esfuerzo de principio a fin". Pero es evidente que *«Tetris»* siempre acompañará a Alexey, lo que nos lleva a la última pregunta: ¿Está satisfecho Alexey con el juego tal y como quedó? "Cuando trabajaba con el juego tuve muchas ideas, como poner basura en pantalla, pero pensé que eso causaría problemas", afirma. "También pensé en un sistema de puntuación más complejo, pero al final preferí que fuera sencillo". Tras unos instantes para pensar qué cambios haría al juego original, responde: "Creo que no cambiaría nada".

GRACIAS A Rik Morgan (www.handheldmuseum.com) por la imagen de la versión portátil. Agradecimientos especiales a Blue Planet Software y a su equipo (www.blueplanetsoftware.com) por las imágenes de la versión de Electronika 60.



» *«Tetris Worlds»* disponía de una función de "giro fácil" que no fue bien recibida ni por los jugadores más puristas ni por el propio creador, Alexey Pajitnov.

TAMBIÉN EN 3D

La única continuación de *«Tetris»* creada por Pajitnov fue *«Welltris»*, con las piezas en 3D. "Todo el mundo quería un *«Tetris»* en 3D, pero me di cuenta de que el juego original era ya difícil en 2D", asegura Alexey. "En 3D sería aburrido y lento, así que decidí crear un efecto 3D, pero manteniendo la jugabilidad 2D". Así surgió el pozo, donde la parte inferior y los muros actuaban como en *«Tetris»*.

"Fue un buen juego, pero no tuvo mucha aceptación", reconoce Alexey. "Quizá era muy complicado y la versión de PC estaba limitada por los gráficos EGA". Aunque Alexey afirma que el juego sobrevivió un tiempo como recreativa: "En Japón crearon una versión para cuatro jugadores; cada uno controlaba una de las paredes. ¡Una forma muy curiosa de jugar!



LA AVENTURA DE ...



LA VERSION SPECTRUM DE IMPOSSIBLE MISSION EN TODO SU ESPLENDOR

TODD VISITA EL MUNDO DE CIENO EN MEGA DRIVE

AUGE Y CAIDA DEL GIGANTE DE LOS DEPORTES DE 8 BIT



LA AVENTURA DE EPYX

De pequeñas bellotas nacen grandes robles, y así lo demostró la americana Epyx. Centramos nuestra mirada en esta compañía creada casi por casualidad y su transformación en una de los mejores desarrolladoras de videojuegos del mundo.



» Esta imagen nos muestra los infaustos juegos VCR de Epyx.

I*mpossible Mission*», «*California Games*», «*Chip's Challenge*». Si fueras responsable de alguno de estos juegos, estarías más que orgulloso. Si lo fueras de todos, añade algunas joyas como «*Pitstop*» o «*Electrocop*», publica algún clásico como «*Barbarian*» y mételos todos en un hardware como, digamos, Atari Lynx. Las casas tendrían que hacer las puertas más grandes para que tu ego entrase por ellas.

Esto no quiere decir que nadie en Epyx fuese engreído. Nada más lejos. La compañía evolucionó desde sus humildes comienzos y, como corresponde a una empresa creada por amor al arte, ni siquiera se preocupó en exceso por sus finanzas. Tuvieron sus problemas, pero quedaron eclipsados por una serie de juegos de primera fila. Y hasta el día en que los robots empiecen a diseñar juegos sin intervención humana, es probable que lo sigan siendo por mucho tiempo aún.

Epyx fue fundada por Jim Connelley y Jon Freeman en 1978, siendo su primer juego «*Starfleet Orion*». Un año antes, Jon trabajaba como empleado temporal y conoció a Susan Lee-Merrow, entusiasta jugadora de *"Dungeons & Dragons"* que le invitó a una de sus sesiones. Fue allí donde conoció a Jim, uno de los dos Dungeon Masters del grupo, y decidió convertirse en jugador regular.

Con el tiempo, ambos se hicieron amigos. Jim, debido a su rol dentro de *"D&D"*, se compró un Commodore PET para usarlo como ayuda en sus tareas como Master. Pero necesitaba recuperar el dinero del equipo y decidió que sería buena idea crear un juego. Le preguntó a Jon, escritor aficionado, si le ayudaba.

Al cabo de algo más de un par de meses, Jon ya estaba trabajando y desarrollando su diseño, mientras que Jim programaba el juego en BASIC. Era un divertimento para dos jugadores con un defecto: no podían estar sentados en la misma habitación mientras jugaban. Uno tenía que hacer su movimiento, salir del cuarto y dejar que el otro entrara para cumplir su turno. Era muy bueno para mantenerse en forma, pero no el juego ideal en cuanto a fluidez.

Pocas semanas antes de Navidad, el juego estaba listo y la pareja creó Automated Simulations, poniendo anuncios en revistas y encontrándose de repente con una compañía de software en sus manos. Para su deleite, también descubrieron que, a pesar de los primitivos gráficos consistentes en puntos para los barcos y asteriscos para las explosiones, la gente compraba el juego, por lo que fue adaptado a Apple II y TRS-80. "La versión para PET y TRS-80 era exactamente la misma", dice Jon. "Excepto que todo estaba invertido debido a que los puntos 0,0 de ambas máquinas estaban en esquinas diferentes. La versión de Apple podría haber tenido pequeños iconos para los barcos en lugar de puntos, pero por lo demás era idéntica excepto por su difusión"

Un año más tarde, apareció una continuación, «Invasion Orion», que solucionó el problema de los dos jugadores del original haciendo que el ordenador fuera el oponente. Pero no pasó mucho tiempo antes de que la pareja comenzara a plasmar su afición por *"Dungeons & Dragons"*, produciendo la aventura «*Temple of Apshai*» en 1979.

Debido a las limitaciones de los ordenadores de la época, y también al bagaje *"D&D"* de sus creadores, el juego presentaba rarezas como que los números de las estancias incluyeran una anotación descriptiva llena de pistas en el manual anexo. ("Un sordo rumor se escucha", dice la nota de la habitación número 4). Pero para Jim y Jon, los manuales eran una labor tan importante como los propios juegos, a menudo debido a la necesidad de compensar la falta de destreza gráfica. Los puntos y asteriscos de «*Starfleet Orion*» fueron obviados por los jugadores gracias a un manual de 34 páginas que recreaba los escenarios de juego y el argumento con detalle. Pero con los ordenadores avanzados llegaron las mejoras, como los gráficos de la versión de «*Temple of Apshai*» para C64.

DAVID MORSE

David Morse, fundador y presidente de Amiga y exCEO de Epyx, falleció en noviembre de 2007, a la edad de 64 años. Abandonó su cargo de vicepresidente de marketing de Tonka para formar Amiga antes de unirse a Epyx en 1983, y más tarde ayudó a levantar 3DO. Morse dejó a su esposa Lorraine, de 42 años, a sus hijos Mark y Chris, y a sus nietos Delaney, Julia, Kate y Caroline.

"David era un líder, un compañero, un padre, un esposo, un amigo, y era excelente en todos esos roles", dice Dave Needle, el hombre que le ayudó a crear la consola Lynx. "Me considero afortunado de haber sido una de las muchas personas a las que ayudó a crecer, tanto en nuestra vida personal como en nuestra actividad empresarial. Fue un gran hombre. El mundo necesita más gente como él. Dejó un legado de familia y amigos que siempre le recordaremos con amor, calidez y alegría. Siempre lo echaré de menos."

FREE FALL ASSOCIATES

Jon Freeman y su esposa, Anne, crearon Free Fall Associates junto con el diseñador de juegos Paul Reiche, trabajando en «*Tax Dodge*», clon «*Pac-Man*», para el sistema Atari de 8 bit en 1982. Aunque no fue un juego de enorme éxito, un contrato de desarrollo de la entonces pequeña pero creciente Electronic Arts puso a la firma en el buen camino, y en 1984 la empresa produjo el exitoso juego «*Archon*».

Otros juegos importantes le siguieron, incluidos «*Murder On The Zinderneuf*» y «*Swords Of Twilight*». También desarrolló la serie «*Star Control*». En esa época, Paul Reiche se marchó para fundar la compañía de desarrollo Toys For Bob. Free Fall Associates es ahora Free Fall Games (el nombre cambió en 2002) y la empresa continúa existiendo.





» Muchos de los últimos juegos de Epyx terminaron en Atari Lynx, incluidos *«Electrocop»*, *«Blue Lightning»* y *«Chip's Challenge»*, como muestra este anuncio.

Jon y Jim estaban cada vez más impresionados con las ventas de sus juegos y las positivas críticas. Lo que había comenzado como un intento de recuperar el dinero gastado en un ordenador se convertía en una carrera.

Jon continuó trabajando y desarrolló algunos de los juegos más relevantes de la época, como *«Rescue At Rigel»* en 1980 y *«Crush, Crumble & Chomp!»* en 1981, ambos bajo un nuevo sello: Epyx.

Por aquella época, Jon conoció a su futura esposa, Anne Westfall, en la feria West Coast Computer. Anne era una programadora de Disco-Tech, que había escrito un programa de análisis para TRS-80 y estaba haciendo una demostración en un stand de la feria junto al de Automated Simulations. La pareja salió seis meses y Anne comenzó a trabajar en la compañía de Jon. Para entonces, Jon no estaba a gusto en la compañía.

Aunque Automated Simulations había crecido hasta el punto de poder afrontar los juegos más ambiciosos que deseaban producir, las intrigas y las luchas de poder habían empezado a surgir. Poco después la pareja tomó una decisión. En lo que algunos analistas ya han bautizado –en tono humorístico– como el momento "Yoko Ono" de los videojuegos, Jon y Anne dejaron Automated Simulations para fundar una nueva compañía, Free Fall Associates. Esto conllevó cambios importantes en su anterior empresa.

El nuevo equipo de administración de Automated Simulations, encabezado por el nuevo CEO David Morse, decidió rebautizar la compañía como Epyx. Siguieron lanzando juegos, pero en lugar de basarse en las aventuras, empezaron a centrarse en títulos de combate y acción. Sin embargo, Jim todavía jugaba un gran papel y consiguió sacar adelante el juego de estrategia y acción *«Dragonriders of Pern»*. Pero sería su último título, ya que la dirección examinó el balance de ventas y observó que títulos como *«Jumpman»* superaban sus. La compañía cambió definitivamente su rumbo hacia la acción y Jim se marchó de Epyx, llevándose a algunos de los programadores con él.

Con sus dos fundadores ya ausentes, Epyx siguió adelante y 1983 se convirtió en su año dorado. La firma se fusionó con su compatriota estadounidense Starpath, una compañía que no sólo había producido la conversión más fiel de *«Frogger»*, para Atari 2600, sino que también era responsable del cartucho especial Supercharger que ampliaba la memoria de la consola. Epyx contrató al equipo de programación de Starpath y la compañía combinada, con sede en el sur de San Francisco, aumentó su plantilla hasta los 35 empleados.

"Empecé justo después de la fusión", dice Chuck Sommerville, antiguo programador de Epyx, el hombre que más tarde se encargó del desarrollo de *«Chip's Challenge»*. "Yo venía de Sirius Software, que acababa de irse al garete. Recuerdo perfectamente que el edificio de Epyx era pequeño, pero también que los programadores al menos tenían sus propios despachos con puertas".

Tales pequeños placeres debieron de suponer una motivación laboral extra. Ese mismo año, la posición de Epyx dentro de la industria se consolidó con firmeza. No sólo *«Jumpman»* había sido un gran éxito, sino que también *«Pitstop»* se había mostrado intratable. Además, un juego llamado *«Impossible Mission»* parecía impresionar a los críticos por razones que los jugadores de hoy no entenderíais…



» Otro anuncio de Epyx, esta vez mostrando lo extenso que se estaba volviendo su catálogo.

No os enfadéis, era broma. *«Impossible Mission»* era sorprendente, exigía habilidad y resultaba tan original como intenso. El programador Dennis Caswell dio a la industria una lección de diseño innovador y creó un juego que poseía un excepcional diseño de niveles aleatorio.

Su propio título ya era de por sí un estímulo para las ventas, ya que estaba basado, a pesar del cambio de palabras, en el gran éxito televisivo "Misión: Imposible". Pero este juego de palabras no habría tenido éxito sin un gran juego detrás: la agilidad del protagonista, la voz sintetizada y las críticas favorables de la prensa se unieron para encumbrar a Epyx.

"Fue el mejor juego que hizo Dennis Caswell", dice Chuck. "Supuso un gran paso adelante para Epyx, ya que era el primero que hacían que incluía voz."

En 1983 tuvo lugar otro gran suceso. Se alcanzó un acuerdo entre Epyx y Geoff Brown, el fundador de 37 años de U.S. Gold. Casi instantáneamente, el mercado para sus títulos creció ampliamente. Geoff había estado oteando la industria en busca de un suministro de juegos de calidad de producción norteamericana. "Nunca antes había estado en América", dice. "También era la primera vez que alguien del Reino Unido les iba a visitar. Simplemente les solicité los derechos de distribución de sus juegos, y ellos no tenían nada que perder. Lo único que pidieron fue un número garantizado de ventas de unidades por año y, a veces, un pequeño avance".

Los juegos de renombre siguieron llegando. Como intentando demostrar que Epyx ya había superado su etapa *"Dungeons & Dragons"* del pasado, apareció *«Summer Games»*, coincidiendo con los Juegos Olímpicos de Los Ángeles de 1984. "Fui contratado para la versión de *«Summer Games»* de Apple II", dice Chuck. "Llegué a Epyx porque me ofreció el trabajo el antiguo presidente de Sirius, Jerry Jewell, a quien habían contratado como director de proyectos".

"«IMPOSSIBLE MISSION» ERA SORPRENDENTE, EXIGÍA HABILIDAD, Y ERA TAN ORIGINAL COMO INTENSO. . . UNA LECCIÓN DE DISEÑO INNOVADOR"

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?

Jon y Anna Freeman siguen casados y dirigen Free Fall Games. Jon ha trabajado recientemente con Square Enix.

Jim Connelley creó The Connelley Group, que más tarde cerró.

Stephen Landrum y Chuck Sommerville trabajan ahora para LED Holdings, que fabrica productos de iluminación ecológicos.

Dave Needle se ha jubilado.

"EPYX TENÍA PROBLEMAS FINANCIEROS. Y EL MERCADO DE C64, SU PRINCIPAL SOSTÉN, YA NO GENERABA DINERO"

Creado en medio año y en código ensamblador, «Summer Games» se basó en un juego de decatlón de Starpath llamado *«Sweat!»* y su programador principal fue Stephen Landrum H.

Stephen ayudó a Chuck en la conversión para Apple II, creó la intro del juego y se encargó de las pruebas de salto de trampolín y salto con pértiga. "Era la primera vez que Epyx contaba con un artista gráfico", dice Chuck. "Trabajar con especialistas de ese tipo era algo que no habíamos hecho hasta entonces. Antes, toda la gente se involucraba en todas las áreas. Pero disponer de alguien que se ocupaba de los gráficos nos permitió producir juegos impresionantes, y no pasó mucho antes de que contáramos con otros especialistas, como músicos."

Con unas ventas superiores al millón de copias, el juego condujo a una gran cantidad de títulos similares. En pocos años, Epyx se convirtió en el rey de los deportes, sacando *«Winter Games», «World Games», «California Games»* y muchos otros. Durante este tiempo la compañía siguió creciendo, alcanzando beneficios de casi 8 millones de dólares por año y empleando a 200 personas.

"Se estaba haciendo muy grande", dice Chuck. "Nos tuvimos que trasladar al 600 de Galveston, en Redwood City. El edificio disponía de zonas separadas para los diferentes grupos. Yo trabajaba en una zona que llamábamos el "gallinero", ya que estaba muy apartada del resto."

Epyx no sólo desarrolló juegos, sino que también se convirtió en una importante distribuidora de títulos de otras compañías. Además, no contenta con la producción de juegos, en 1986 empezó a trabajar en una consola portátil.

La compañía era relativamente novata en cuanto a la producción de hardware. Su único trabajo notable había sido el FastLoad, un cartucho para C64 que fue creado por el programador Scott Nelson. Se había comprado masivamente, y conseguía que los juegos insertados en la unidad de disco 1541 cargaran cinco veces más rápido, así como reducía las combinaciones de teclas necesarias para guardar o cargar archivos. También traía muchos programas especializados en sortear las protecciones de copia de famosos productos comerciales.

Sin embargo, la nueva máquina portátil era harina de otro costal. Bautizada como Handy, se propuso que fuera una consola de 16 bit a todo color. Y con David Morse (responsable de Amiga) a bordo, así como R.J. Mical y Dave Needle, era un proyecto cuyo personal involucrado sentía que no podía fallar. Después de todo, tenía 4.096 colores, utilizaba el impresionante 65C02 y permitía veloces juegos pseudo-3D.

"No me sentía muy atraído por Epyx", admite Dave Needle. "Cuando Morse, R.J. y yo concebimos Handy, era tarea de Morse construir un entorno corporativo en el que R.J. y yo pudiésemos diseñar, construir y producir nuestra nueva plataforma y el software requerido: herramientas, aplicaciones... Morse nos puso bajo el paraguas de Epyx, pero francamente, no había oído hablar de Epyx hasta entonces."

Se creó una división Handy y los programadores fueron trasladados a una zona de seguridad. Cada verano había una fiesta de la compañía, con música y comida. Sin embargo, en 1987 la fiesta y la diversión tocaron a su fin. Epyx comenzó a verse en dificultades. Se había intentado penetrar en nuevos mercados, no sólo con Handy sino también con utilidades profesionales y con juegos de mesa como *«Head-On Football»*. También se había invertido en los juegos VCR, que fracasaron buscando su mercado y dejaron a Epyx bastante tocada; e incluso se comercializó un joystick, el 500XJ fabricado por Konix.

Para cuando Handy estuvo lista, Epix tenía problemas financieros. El mercado de C64, que era el principal sostén de la compañía, ya no generaba dinero. El número de personal en plantilla empezó a descender, pasando de 200 a 20.

Se requerían medidas de urgencia, así que David Morse –tras intentar en vano venderle Handy a Nintendo y descubrir que estaban ultimando la producción de Game Boy– se acercó a Atari. Llegaron a un acuerdo que permitía a Atari la fabricación de la consola y a Epyx la producción de los juegos. Atari pagaría a Epyx por cada juego producido, alargando la vida de la compañía, que ahora sería el desarrollador principal de un flamante nuevo sistema.

Sin embargo, las cosas no acabaron exactamente así. Handy –ya, Atari Lynx– significó la muerte de Epyx. Atari había impuesto una cláusula en el contrato que obligaba a que cualquier error detectado en un juego fuera reparado en un plazo de 60 días. Sin embargo, Atari sólo informaba sobre los errores casi al final de cada periodo de dos meses, concediendo a Epyx muy poco tiempo. ¿El resultado? Atari retuvo los pagos, la liquidez de Epyx se resintió gravemente y la compañía se fue de cabeza a la bancarrota.

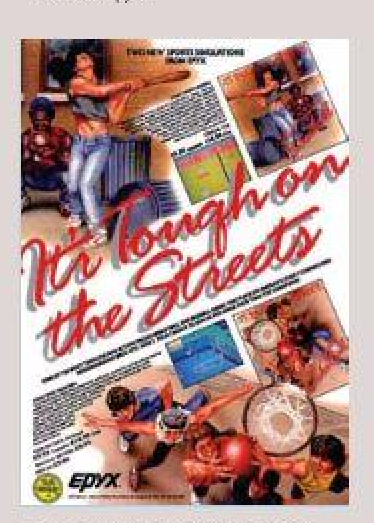
"Fue un truco de Atari", dice Dave Needle. "Retuvo el pago de una gran cantidad de software hasta dejar a Epyx sin fondos. El siguiente paso fue adquirir sin pagar los activos de Epyx. El monto del pago retenido fue 666 mil dólares. Un número casual, pero interesante".

Atari adquirió los derechos de juegos de Epyx comprándoselos a Bridgestone Group, una empresa de software cristiano. Sin embargo, Atari acabó yéndose también a la quiebra y fue adquirida por Hasbro. Infogrames se hizo luego cargo de Hasbro y devolvió la marca Atari a la primera plana. Por último, System 3 compró los derechos de títulos de Epyx como *«Impossible Mission»* y *«California Games»* y los ha vuelto a comercializar para PSP, Nintendo Wii y DS.

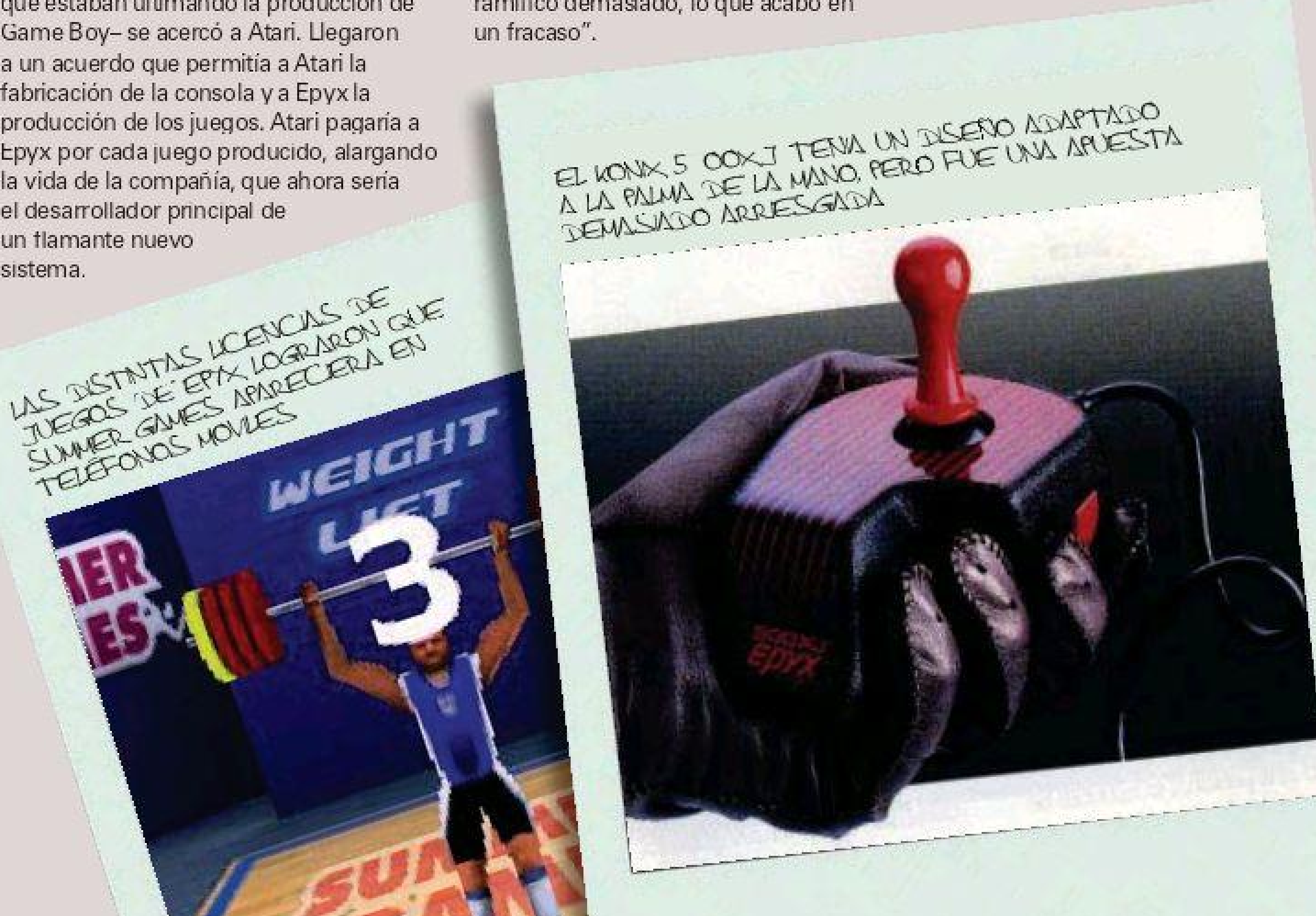
"Epyx se fue a la quiebra porque nunca entendió su éxito", dice Chuck. "Se ramificó demasiado, lo que acabó en un fracaso".



» En 1983, Geoff Brown voló a Estados Unidos en un intento por asegurar los títulos de Epyx.



» Estos anuncios de U.S. Gold aparecían habitualmente en las revistas cuando firmaba un acuerdo con Epyx.



LAS DISTINTAS LICENCIAS DE JUEGOS DE EPYX LOGRARON QUE SUMMER GAMES APARECIERA EN TELÉFONOS MÓVILES

EL KONIX 5 OOXJ TENÍA UN DISEÑO ADAPTADO A LA PALMA DE LA MANO, PERO FUE UNA APUESTA DEMASIADO ARRIESGADA



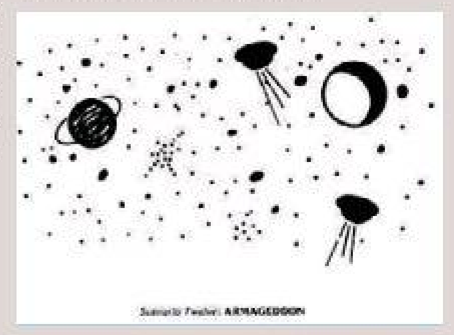
EPYX

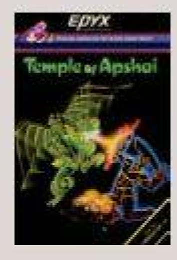


STARFLEET ORION

(1978, PET, TRS-80, Apple II)

» *«Starfleet Orion»* fue uno de los primeros juegos de guerra para ordenador y el título que dio vida a Epyx (o Automated Simulations, como era conocida entonces). Permite participar a dos jugadores en un combate espacial táctico y, a pesar de su aspecto simple, demostró ser muy divertido.





TEMPLE OF APSHAI

(1979, PC, Apple II, VIC-20, Commodore 64, Atari 8-bit, Atari ST, TRS-80, Amiga, Macintosh)

» En la piel de un aventurero solitario que investiga las ruinas del Templo de Apshai, este juego de rol te lanzaba a la búsqueda de tesoros mientras intentabas derrotar a los monstruos que te impedían escapar.

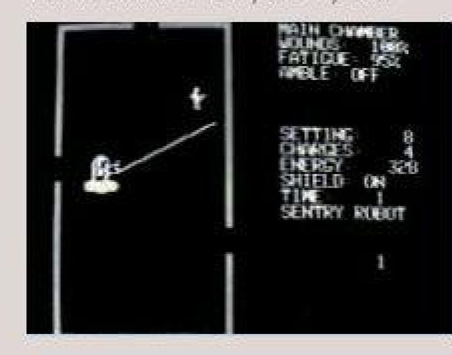


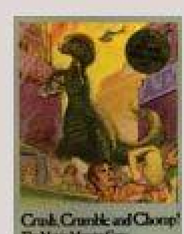


RESCUE AT RIGEL

(1980, Apple II, DOS, TRS-80, VIC-20, Atari 8-bit)

» Otro de los primeros juegos de aventuras de Automated Simulations. Juegas como Sudden Smith, cuya misión es rescatar a diez personas retenidas en un complejo de seis plantas y 60 habitaciones. Al tiempo, debes evitar a la raza alienígena Tollah. Similar a *«Temple of Apshai»*

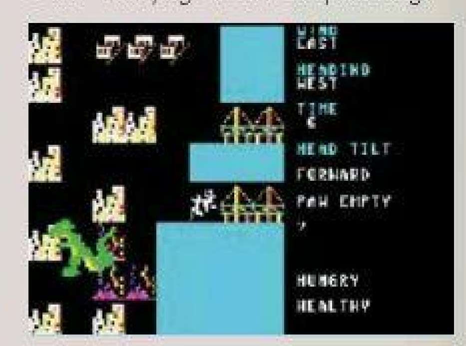




CRUSH, CRUMBLE & CHOMP!

(1981, Apple II, Atari 400/800/XL/XE, Commodore 64, Commodore VIC-20, DOS, TRS-80)

» Lo normal es tener que luchar contra monstruos que intentan destrozar una ciudad. Aquí no. *«CC&C!»* fue el primer juego en el que tomabas el control del monstruo al estilo *«Rampage»*. Con seis para elegir.



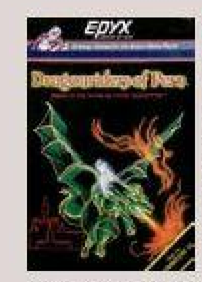


BREAK DANCE

(1984, Commodore 64)

» Hoy se consideraría un gran batacazo. Y es que como versión callejera del juego electrónico Simon, *«Break Dance»* es un juego aburrido y monótono, menos divertido que una extracción de muelas. Demos gracias a nuestra buena estrella por haberlo confinado a Commodore 64.



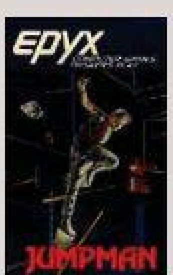


DRAGONRIDERS OF PERN

(1983, Atari 8-bit, Commodore 64)

» Basado en las novelas de fantasía de Anne McCaffrey, se trataba de un juego de estrategia mezclado con acción que contenía batallas políticas y podía ser jugado hasta por cuatro jugadores. Lamentablemente, fue el último de Connelley para Epyx.



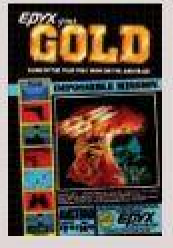


JUMPMAN

(1983, Atari 400/800, Commodore 64, Apple II, PC)

» Su creador Randy Glover era un adicto al arcade de Nintendo *«Donkey Kong»* y su obsesión queda reflejada en este juego de 30 niveles, hasta el punto de que los héroes de ambos títulos se llaman Jumpman (más tarde renombrado Mario por Nintendo).

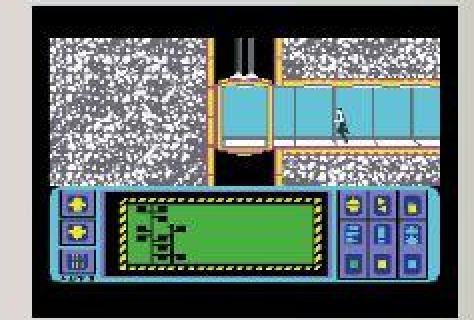


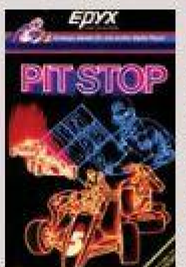


IMPOSSIBLE MISSION

(1983, Acorn Electron, Amstrad CPC, Apple II, Atari 7800, BBC Micro, Commodore 64, Nintendo DS, Master System, ZX Spectrum)

» "Otro visitante. Quédese... ¡Quédese para siempre! "¿Quién podía resistirse a buscar los códigos de misiles nucleares en el complejo del Profesor Atombender...?



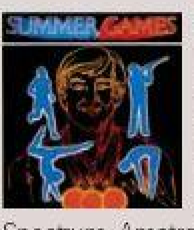


PITSTOP

(1983, Atari, Commodore 64, ColecoVision)

» Randy Glover hizo buena parte del trabajo en *«Pitstop»*, pero abandonó Epyx antes de poder terminarlo. A pesar de ello, este título multijugador de carreras resultó ser divertido, con una original secuencia de reabastecimiento interactivo.



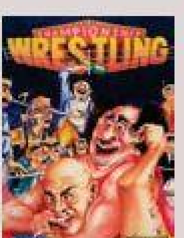



SUMMER GAMES

(1984, Commodore 64, Apple II, Atari 2600, Atari 7800, Atari XL/XE, Master System, Amiga, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST)

» Epyx se fusionó con Starpath y descubrió que trabajaban en un juego de decatlón. Con los Juegos Olímpicos de 1984 a la vuelta de la esquina, seis meses después nació un clásico.



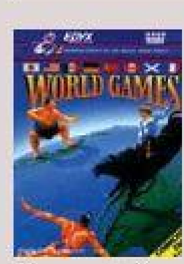


CHAMPIONSHIP WRESTLING

(1986, Apple II, Atari ST, Commodore 64)

» Aunque era un poco "gran presentación, escasa jugabilidad", disfrutaba de un buen modo multijugador. Ocho luchadores –todos copiados de las estrellas WWF de los años 80– estaban disponibles. El resultado es una sólida muestra del género.





WORLD GAMES

(1986, Commodore 64, MSX, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Apple II, Sega Master System, PC)

» Parece claro que Epyx no dejó muchos deportes sin recrear. Aquí se sacó de la chistera nada menos que halterofilia, slalom de esquí, log rolling, saltos extremos, lanzamiento de troncos y sumo.







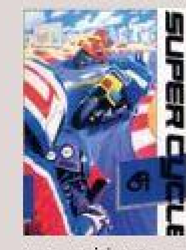
WINTER GAMES

(1986, Amiga, Apple II, Atari ST, Apple IIGS, Amstrad CPC, ZX Spectrum, PC, Atari 2600, Atari 7800, C64, NES, Famicom Disk System)

» Con esquí alpino, saltos de esquí, bobsleigh, patinaje artístico y patinaje de velocidad entre las ofertas –todas rindiendo al alto nivel de Epyx–, existen pocas razones para levantarse del sillón.



SUPER CYCLE

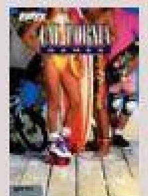


(1986, Amstrad CPC, C64, Atari ST, Spectrum)

» De aspecto muy similar a la serie *«Hang-On»* de SEGA, *«Super Cycle»* fue una evidente señal de que Epyx había dejado atrás su pasado aventurero y se orientaba hacia los juegos de acción a raudales. "Rápidas y furiosas" carreras que aún hoy dan su juego.



CALIFORNIA GAMES



(1987, Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Apple IIGS, Atari 2600, Atari Lynx, Atari ST, Commodore 64, DOS, MSX, NES, Sega Mega Drive/Genesis, Master System, ZX Spectrum)

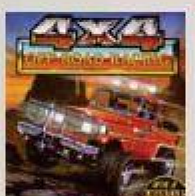
» *«California Games»* fue el cuarto de la serie, con seis pruebas que permitían hasta a ocho jugadores competir o practicar BMX, frisbee, skate, surf, footbag y patinaje sobre ruedas.



EN BREVE

Jim Connelley, fanático de *«Dungeons & Dragons»*, compra un Commodore PET para ayudarle a manejar su grupo de *«D&D»*. Más tarde, decide que necesita amortizar la compra y convence a su nuevo amigo Jon Freeman de que le ayude a crear un juego nuevo. Fundan Automated Simulations para vender *«Starfleet Orion»*, y crean una continuación. Cuando logran que ambos juegos se vendan bien, desarrollan otros como *«Impossible Mission»* y *«Summer Games»*. Pero la compañía se vuelve demasiado ambiciosa. Se ramifica en demasiadas áreas. La quiebra se avecina. ¿Podrá su consola portátil Handy salvarlos?

4X4 OFF-ROAD RACING



(1988, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, DOS, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum)

» Cuatro vehículos estaban disponibles en este divertido juego de carreras campo a través, los cuales podían ser mejorados para transitar mejor por el barro, la arena, las montañas y el hielo.



BLUE LIGHTNING

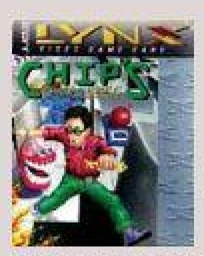


(1989, Atari Lynx, Atari Jaguar CD)

» Atari Lynx llevaba a Epyx en el corazón –sobre todo porque fue quien la creó–, y la desarrolladora se sentía orgullosa de este juego de aviación militar que proporcionó divertidas horas de combate aéreo. Inspirado en *«After Burner»*, ofrecía una sólida estructura de misiones y geniales gráficos.



CHIP'S CHALLENGE

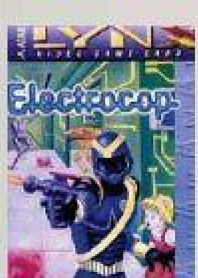


(1989, Windows, MS-DOS, Atari Lynx, Atari ST, Amiga, Amstrad CPC)

» Este juego de puzzles basados en piezas te pone en la piel del empollón Chip, desesperado por impresionar a Melinda. Le hace trabajar a través de 150 niveles, usando teclas, escudos y zapatos para evitar los obstáculos.



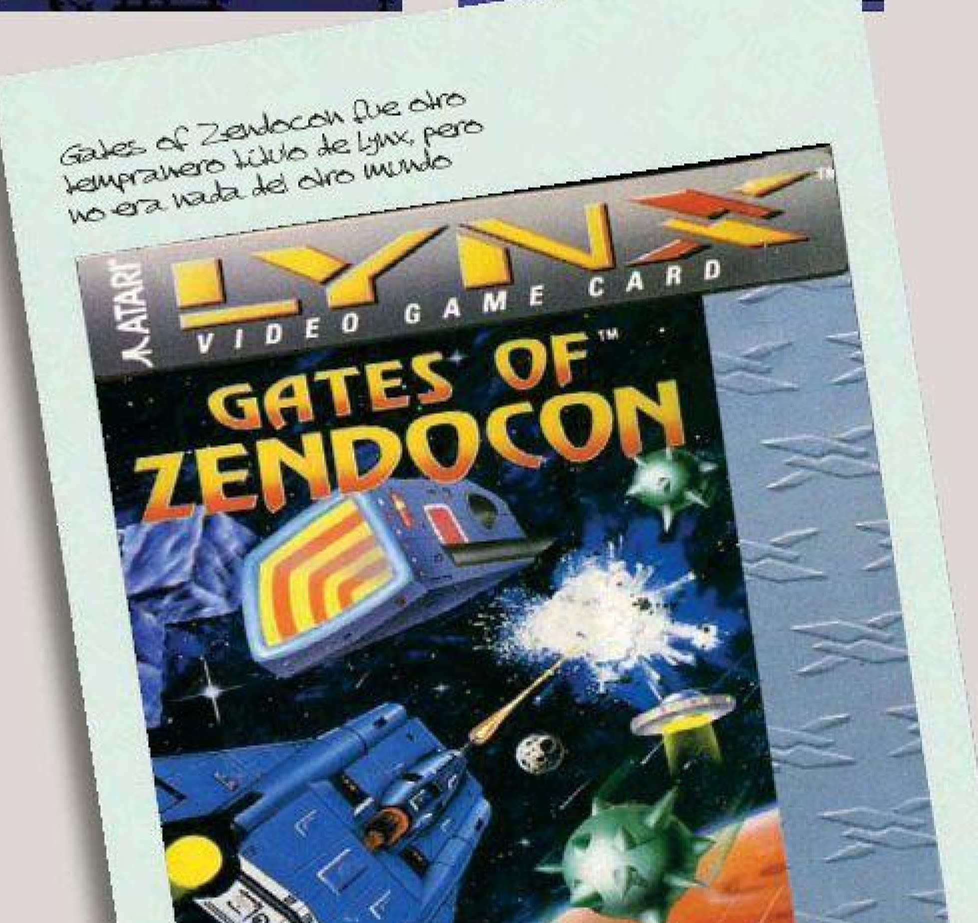
ELECTROCOP



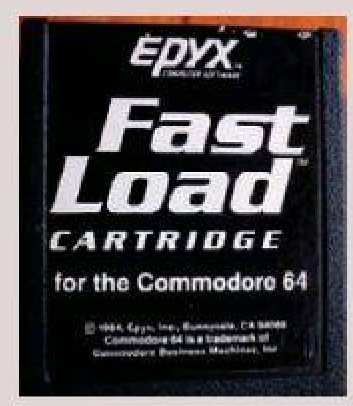
(1989, Atari Lynx)

» Aprovechando la influencia de *«Xybots»*, *«Electrocop»* nos ofrece un cóctel de acción y aventura a través de más de 15 niveles, mostrando lo que Lynx era capaz de hacer. Una combinación de disparos y rompecabezas que aún se mantiene vigente hoy.





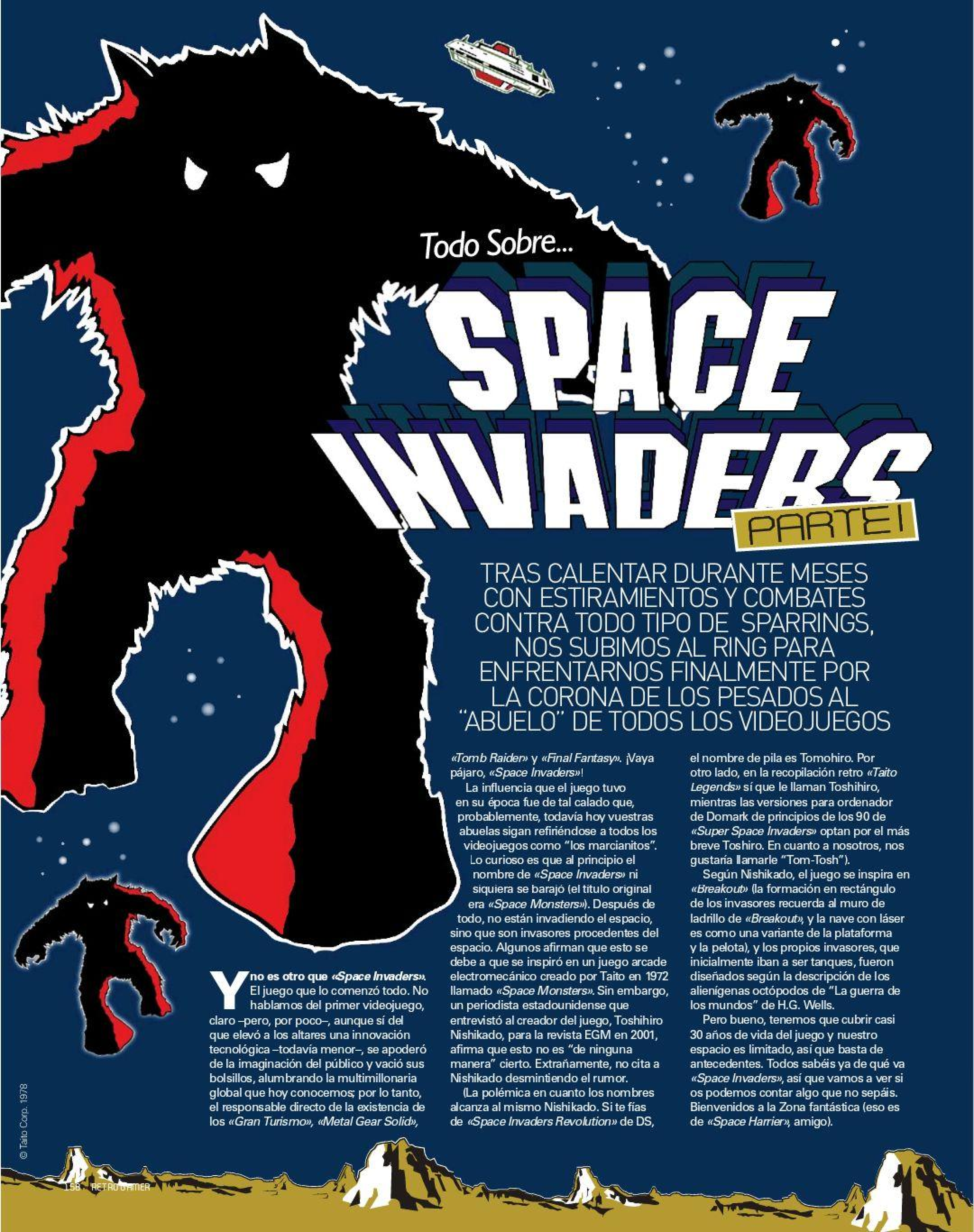
Gates of Zendocon fue otro tempranero título de Lynx, pero no era nada del otro mundo



» Epyx también inventó el cartucho FastLoad, que fue muy popular y aceleró los tiempos de carga



» Chuck Sommerville se unió a Epyx en 1983 y se convirtió en uno de sus principales programadores.



Todo Sobre...

SPACE INVADERS

PARTE I

TRAS CALENTAR DURANTE MESES CON ESTIRAMIENTOS Y COMBATES CONTRA TODO TIPO DE SPARRINGS, NOS SUBIMOS AL RING PARA ENFRENTARNOS FINALMENTE POR LA CORONA DE LOS PESADOS AL "ABUELO" DE TODOS LOS VIDEOJUEGOS

Y no es otro que *«Space Invaders»*. El juego que lo comenzó todo. No hablamos del primer videojuego, claro –pero, por poco–, aunque sí del que elevó a los altares una innovación tecnológica –todavía menor–, se apoderó de la imaginación del público y vació sus bolsillos, alumbrando la multimillonaria global que hoy conocemos; por lo tanto, el responsable directo de la existencia de los *«Gran Turismo»*, *«Metal Gear Solid»*, *«Tomb Raider»* y *«Final Fantasy»*. ¡Vaya pájaro, *«Space Invaders»*!

La influencia que el juego tuvo en su época fue de tal calado que, probablemente, todavía hoy vuestras abuelas sigan refiriéndose a todos los videojuegos como "los marcianitos". Lo curioso es que al principio el nombre de *«Space Invaders»* ni siquiera se barajó (el título original era *«Space Monsters»*). Después de todo, no están invadiendo el espacio, sino que son invasores procedentes del espacio. Algunos afirman que esto se debe a que se inspiró en un juego arcade electromecánico creado por Taito en 1972 llamado *«Space Monsters»*. Sin embargo, un periodista estadounidense que entrevistó al creador del juego, Toshihiro Nishikado, para la revista EGM en 2001, afirma que esto no es "de ninguna manera" cierto. Extrañamente, no cita a Nishikado desmintiendo el rumor.

(La polémica en cuanto los nombres alcanza al mismo Nishikado. Si te fías de *«Space Invaders Revolution»* de DS, el nombre de pila es Tomohiro. Por otro lado, en la recopilación retro *«Taito Legends»* sí que le llaman Toshihiro, mientras las versiones para ordenador de Domark de principios de los 90 de *«Super Space Invaders»* optan por el más breve Toshiro. En cuanto a nosotros, nos gustaría llamarle "Tom-Tosh").

Según Nishikado, el juego se inspira en *«Breakout»* (la formación en rectángulo de los invasores recuerda al muro de ladrillo de *«Breakout»*, y la nave con láser es como una variante de la plataforma y la pelota), y los propios invasores, que inicialmente iban a ser tanques, fueron diseñados según la descripción de los alienígenas octópodos de "La guerra de los mundos" de H.G. Wells.

Pero bueno, tenemos que cubrir casi 30 años de vida del juego y nuestro espacio es limitado, así que basta de antecedentes. Todos sabéis ya de qué va *«Space Invaders»*, así que vamos a ver si os podemos contar algo que no sepáis. Bienvenidos a la Zona fantástica (eso es de *«Space Harrier»*, amigo).



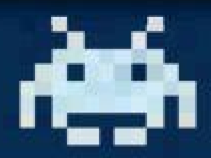
1978 ¡NOS INVADEN LOS MARCIANOS! SPACE INVADERS (ARCADE)

Pronto comienza la confusión en *«Space Invaders»*. Para empezar, incluso el primer juego de la serie tuvo diferentes versiones. Probablemente, la más popular es la "reflector", una versión producida por Midway para el mercado occidental en la que los gráficos se reflejaban a través de un espejo sobre un fondo de superficie lunar, haciéndolos semitransparentes. El monitor también tenía unas tiras superpuestas de celofán coloreado para que los gráficos tuvieran un tono verdoso en la parte inferior de la pantalla, blanco en la zona media y naranja en la superior. Sin embargo, la pantalla de la versión original japonesa –donde jugabas sentado en una mesa de cóctel– era en blanco y negro sin fondo alguno (porque mirabas directamente a la pantalla y no a un reflejo), y la mayoría de las versiones japonesas del modelo "reflector" carecían de las tiras de celofán verde y naranja, con todos los gráficos en blanco. Las posteriores versiones niponas añadieron celofán con colores en una variedad de rojos, azules y morados, e incluso una revisión más tardía mostraba el juego a todo color (puedes distinguirla de las de celofán en que toda la pantalla se vuelve roja cuando tu plataforma láser es destruida.)

Sorprendentemente, *«Space Invaders»* fue convertido a muy pocos formatos caseros durante los años 70 y 80. Atari había adquirido la licencia para uso doméstico, inicialmente para VCS, pero aunque accedió a permitir que la mayor parte de sus juegos licenciados y de autoría original fueran producidos para otros formatos (casos de *«Centipede»*, *«Pac-Man»*, *«Defender»* y *«Pole Position»*, que tuvieron lanzamientos multiformato bajo el sello Atarisoft), *«Space Invaders»* nunca apareció para consolas como ColecoVision o Intellivision, y tampoco siquiera para microordenadores como Apple II, C64 o Spectrum. No fue sino hasta mediados de los 80 que se hicieron *«Space Invaders»* oficiales para plataformas que no fueran Atari, e incluso así se trataron de versiones abominables. La de NES de 1985, por ejemplo, tiene unos gráficos horribles y pequeños, además de sonar fatal.

» La bonita versión "reflector", con telón de fondo. Se puede ver a través de los búnqueres defensivos, una característica que pocos lanzamientos retro se molestan en replicar.





1978 ¡Y AHORA INVADEN TU CASA! SPACE INVADERS (ATARI VCS)

«Space Invaders» para VCS fue el primer "superventas" de la historia, cuadruplicando las ventas de las consolas cuando fue comercializada en la cúspide de popularidad de la recreativa (fecha en la que Atari VCS tenía ya tres años). También fue la primera conversión oficial a formato doméstico de un juego arcade (excluyendo las máquinas de *«Pong»*) y sólo guarda las similitudes más básicas con el arcade. Con sólo 36 invasores en lugar de 55, tres búnqueres defensivos en vez de cuatro, varias simplificaciones en cuanto a mecánica de juego y unos gráficos bastante feos y rudimentarios, algo tenía que hacer para compensar las cosas. Y lo hizo ofreciendo el impresionante número de 112 variaciones al modo de juego principal. Podías disfrutar de búnqueres móviles, disparos zigzagueantes, invasores invisibles que sólo revelaban brevemente su posición cuando disparabas a uno, y todo tipo de otras opciones que incluían una amplia y muy inventiva gama de modos competitivos y cooperativos. Incluso había un truco secreto (mantén pulsado el botón de reinicio cuando enciendes la consola para obtener un disparo doble), más dos niveles de dificultad que incrementaban el número de variaciones a 224 (o a un disparatado 448 si incluimos el disparo doble).

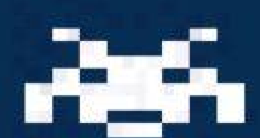
Puede que no se pareciese mucho al *«Space Invaders»* que todos conocían y adoraban, pero la versión para VCS poseía tales virtudes que se vendió por millones y todavía hoy sigue siendo un juego desafiante.

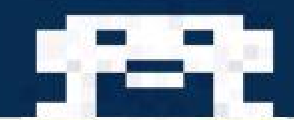


» Se podría argumentar que los invasores de VCS son más parecidos a un pulpo y, por lo tanto, más fieles a la visión original de Nishikado que los arcade.



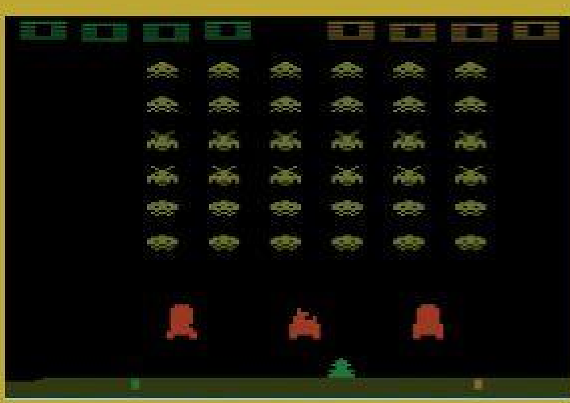
SPACE INVADERS



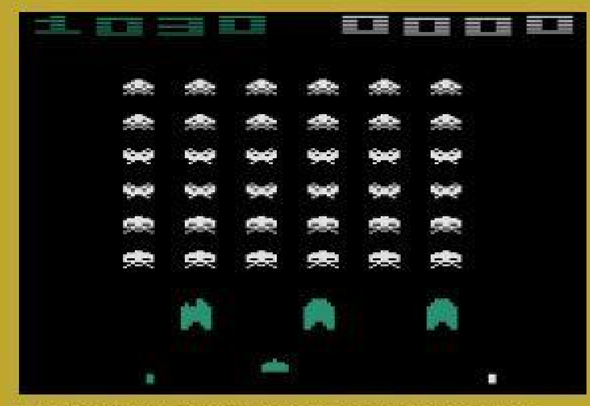


LOS MUTANTES DEL ESPACIO

La versión para VCS de *«Invaders»* provocó polémica en su momento debido a su escaso parecido con el arcade. La gente asumió que se debía a limitaciones de hardware, pero en realidad VCS era capaz de producir una versión mucho más fiel de la que Atari desarrolló. Esto se demostró gracias a versiones "homebrew" para emuladores de VCS (algunas también convertidas en cartuchos), la mayoría de las cuales utilizan el mismo tamaño de ROM que el original para evitar posibles acusaciones de fraude por uso de más memoria de la que era económicamente viable en 1978.

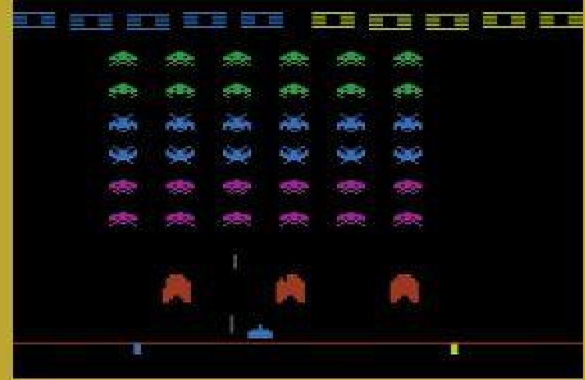


» La primera versión se limitó a cambiar los gráficos para que los invasores fueran lo más parecidos a sus homólogos del arcade.



» Un "hack" posterior también cambió la paleta de colores a una combinación mucho más auténtica.

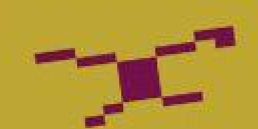




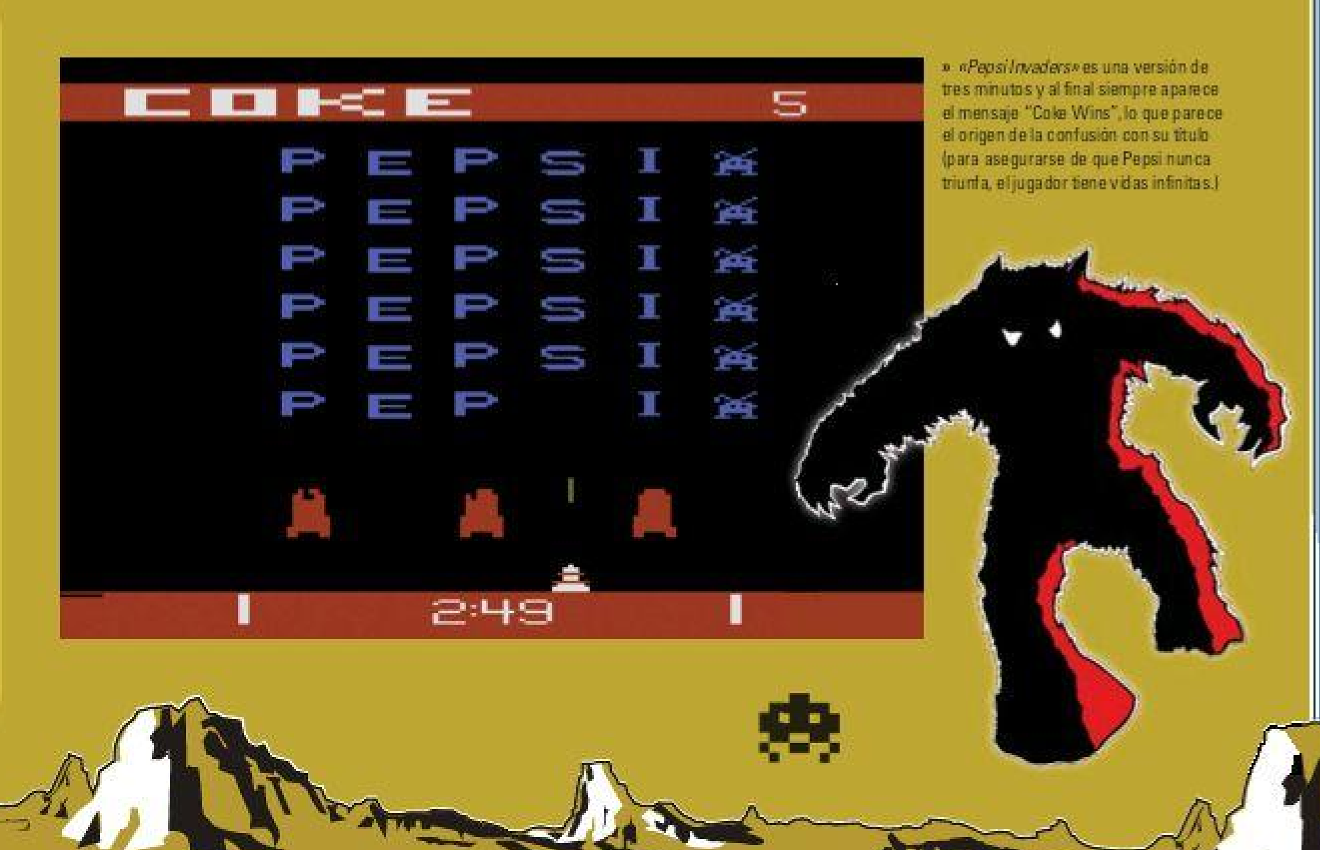
» El "hack" *«Space Invaders Deluxe»* de 2004 cambió la combinación de colores de *«Part II»* y utilizó un extra de 4 KB de ROM para añadir una bonita pantalla de título y mejorar el sonido. El disparo doble se convirtió en estándar y hasta las animaciones entre niveles de «Part II» fueron incluidas.



» Esta versión, *«Space Instigators»*, fue más allá, aportando el número correcto de búnqueres y un despliegue de los invasores fiel al original.



El "hackeo" del cartucho VCS no se limitó a los programadores "homebrew", ya que la misma Atari lo hizo en 1983. Una versión especial de edición limitada llamada *«Pepsi Invaders»* (a veces erróneamente denominada *«Coke Wins»*), con los invasores reemplazados por las letras P-E-P-S-I, fue producida oficialmente por Atari para empleados de Coca-Cola y regalada en una convención de ventas en 1983. Sin embargo, su autor, Rick Maurer, había dejado Atari (en parte por los miserables 11.000 dólares que le pagaron) tras el lanzamiento de *«Invaders»*, por lo que otro programador tuvo que "hackear" el original. Se estima que sólo 125 copias fueron distribuidas, convirtiéndose así en uno de los videojuegos más raros que existen.



» *«Pepsi Invaders»* es una versión de tres minutos y al final siempre aparece el mensaje "Coke Wins", lo que parece el origen de la confusión con su título (para asegurarse de que Pepsi nunca triunfa, el jugador tiene vidas infinitas.)



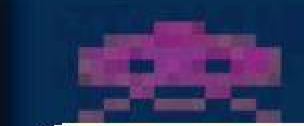
1979 LA RECREATIVA PIDE MÁS
SPACE INVADERS PART II (ARCADE)



Al tiempo que los jugadores más fanáticos empezaban a dominar el original, Taito sacó una continuación del arcade, *«Space Invaders Part II»*. Derivada de la versión cóctel a todo color (aunque curiosamente simulaba el modelo celofán, con los disparos cambiando de color según subían o bajaban por la pantalla), no tenía imagen de fondo ni siquiera en la versión de pie y ofrecía un modesto repertorio de nuevas características, tanto decorativas (animaciones al principio y final de cada fase) como de jugabilidad. Había un nuevo ovni además de la clásica "Nave Misteriosa" –un platillo intermitente que valía la friolera de 500 puntos (todo un enjambre de invasores tenía un valor de 990)– y las dos naves de refuerzo se incrustaban entre los batallones alienígenas desde el nivel tres en adelante, llenando los huecos de la fila superior una vez por cada oleada (consejo profesional: si disparas a los refuerzos mientras descienden, caerán a la parte inferior de la pantalla y sus restos te servirán de bloques defensivos auxiliares). A partir del nivel 4, las formaciones alienígenas cuentan con "Splitters", invasores de apariencia normal que se dividen en dos "Breathers" cuando son alcanzados, que se agrandan y empequeñecen con el sonido "latido de corazón" (los "Breathers" aparecen luego a partir del nivel 6).

Los obsesos de las puntuaciones también fueron compensados por un error del juego original: si el último invasor vivo de un nivel era uno de las dos últimas filas inferiores, se marchaba y después borraba su rastro mientras se movía de izquierda a derecha. En *«Space Invaders Part II»*, si desencadenabas este "bug" recibías una bonificación (500 o 1000 puntos dependiendo de la posición inicial del invasor) y eras recompensado con una bonita pantalla "arco iris". Y por primera vez en un juego de *«Invaders»*, si conseguías una puntuación de "crack" (ahora podías llegar hasta 99990 puntos en lugar del ridículamente conservador 9990 del original) tenías la oportunidad de escribir tu nombre en la tabla de puntuaciones máximas.

» La mayoría de la gente no sabe que el invasor "arco iris" vale 800 puntos si comienza en la fila inferior de la columna media. Pero ahora hay pruebas.







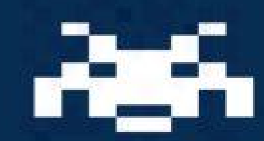
» Al comienzo de la sexta oleada, la formación inicial de los invasores está dispersa.

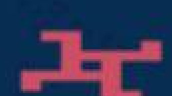
1980 INVASIÓN DE LUJO
DELUXE SPACE INVADERS (ARCADE)

Esta variante occidental de *«Part II»* es el "gran desconocido" dentro de los juegos *«Space Invaders»*. Nunca editado en ninguna recopilación retro (Taito siempre tira de *«Part II»* y Midway, presumiblemente, ya no tiene los derechos) y nunca convertido a un formato doméstico de entonces, no existe manera legal de jugar a *«Space Invaders Deluxe»* a no ser que poseas una cabina original. Las diferencias entre este *«SID»* y *«Part II»* son en gran parte superficiales: los gráficos amarillos y verdes en vez de a todo color, hay un telón de fondo con una ciudad lunar, el "Flasher" vale 200 puntos en lugar de 500 y los "Splitter" aparecen en el nivel 2 en lugar de en el 4. Pero se trata de una mejor secuela que *«Part II»* (más atmosférico, más duro, y con una puntuación más equilibrada) y es una pena que haya sido ignorado para la posteridad. Por cierto, a pesar de que *«Deluxe Space Invaders»* es el nombre que figura en la cabina, los folletos publicitarios y demás, por alguna razón el juego es conocido histórica y universalmente como *«Space Invaders Deluxe»*. Y más extraño aún, en la pantalla de título todavía aparece el nombre de *«Space Invaders Part II»*.

Todo Sobre...

SPACE INVADERS

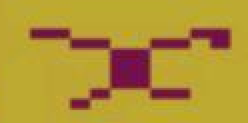




» Cuando pierdes todas tus vidas, tu base láser es reemplazada, pero se queda congelada en su posición y sin disparar, no concluyendo el juego hasta que los invasores descienden y acaban contigo. Gracias a Dios por el botón de reinicio.

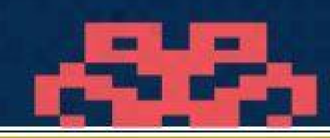


1980 AHORA EN MICROS
SPACE INVADERS (ATARI 400/800)

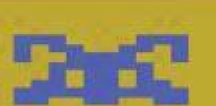


El tercer *«Invaders»* de los 80 es un claro miembro de la familia VCS. Su cambio más llamativo es el cohete espacial de la zona izquierda, a través del cual los invasores se van desplegando en columnas de seis. Tras exterminar una oleada, el cohete baja su posición unos pocos píxeles y, cuando llega al fondo, tiene lugar una curiosa escena en la que una "Nave Misteriosa" de color rojo desciende y se lleva tu plataforma láser. A partir de entonces, el cohete se mantiene en su nivel más bajo hasta el final.

Aquí no existen búnqueres defensivos, pero dispones de un láser de autodisparo con el cual puedes ventilarte una columna de invasores en un santiamén; tus enemigos disponen también de una bomba, que adquiere el color del invasor que la deja caer. El sistema de puntuación es algo extraño: todos los invasores valen 2 puntos hasta que caen un nivel, tras lo cual valen 4 puntos; y la "Nave Misteriosa" está estimada en 18 puntos. Contiene 12 variaciones de juegos en vez de las 112 de su predecesor para VCS, pero supone un giro fascinante respecto al original.

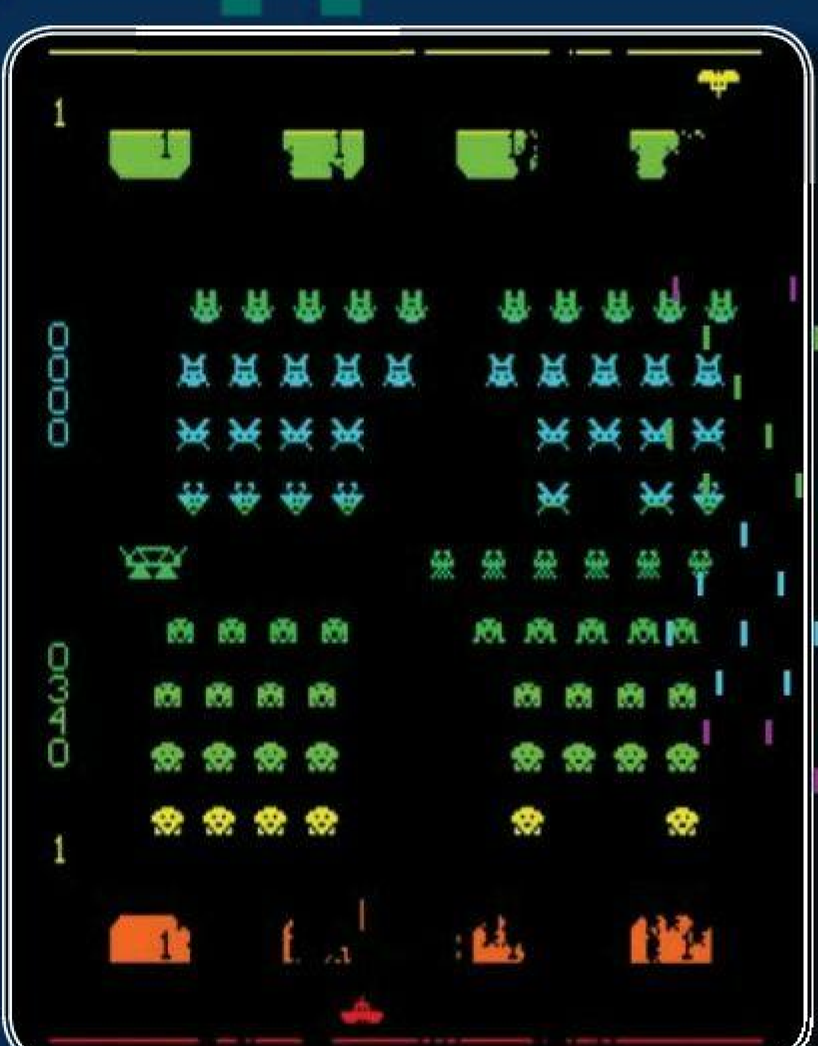


1980 LA VERSIÓN OSCURA
SPACE INVADERS II (ARCADE)



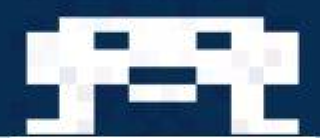
Extremadamente raro y poco documentado, este lanzamiento de Midway sólo para EE.UU. es una versión de *«Space Invaders»* todavía más desconocida que *«Deluxe»*, y un poco menos buena. Fue sólo comercializado bajo el formato mesa de cóctel y está diseñado como una batalla uno contra uno entre dos jugadores (aunque hay una opción contra la máquina). Cada jugador dispone de su grupo de 33 invasores (cada lado es asediado por diferentes tipos de invasor), que atacan como de costumbre, aunque el objetivo no es derrotarlos sino sumar más puntos que tu adversario. La mejor manera es abriendo una ruta de disparo a través de los alienígenas y destruyendo la base láser rival, para después ir sumando puntos mientras tu oponente asiste indefenso a la carnicería. Las "Naves Misteriosas" cruzan la pantalla mientras van reforzando las tropas a su paso (dos filas completas por jugador, por nivel, restaurando la sección original de 55 invasores por oleada). Es un juego de acción trepidante, con enfrentamientos no duran más de un minuto o dos.

En el modo versus CPU el jugador enemigo no tiene invasores de que preocuparse y dispara desde una pantalla vacía. Es más intenso de *«Invaders»*, con un elemento extra de fuego enemigo del que preocuparse.



» Si finiquitas una oleada de invasores, la siguiente comienza con tu plataforma láser situada en lo alto de la pantalla, lo que es un poderoso aliciente para intentar acabar con tu rival en vez sumar puntos matando alienígenas.





1982 LA CLAVE ES SORPRENDER...
SPACE INVADERS (ATARI 5200)

A primera vista, este «*Space Invaders*» para Atari 5200, aparenta ser una adaptación de la versión para Atari 400/800 (cuyo hardware era muy similar al de 5200). Craso error; Atari no era así de predecible en los 80. Ofreciendo nuevamente 12 variaciones de juego, estamos ante otro remix radical, que comienza eliminando el cohete espacial y restaurando los búnqueres defensivos (dispones de tres, como en VCS), con el detalle de que éstos no se reconstruyen al comienzo de cada nivel. Los invasores se despliegan lentamente sobre la pantalla vacía desde el borde izquierdo, y al principio el juego se desarrolla como en su predecesor, con los invasores permitiéndose sólo una bomba cada vez. Pero tras las dos primeras oleadas, las cosas empiezan a enloquecer.

El nivel 3 cambia los gráficos de todos los invasores, e introduce una fila inferior de alienígenas que esquivan rítmicamente de un lado a otro. El nivel 5 los elimina, pero oscurece las dos filas centrales de tal modo que resultan casi invisibles (las bombas son nuevamente del color del invasor que las lanza, por lo que también pueden ser casi invisibles). El nivel 7 iguala a los invasores en cuanto a color, que va cambiando intermitentemente –también lo hace su forma–, incluyendo colores más oscuros y apenas visibles (las puntuaciones para estos invasores cambian según su forma, variando entre 10, 15 y 20 puntos.). Después del nivel 7, tras otra aparición de la "Nave Misteriosa", tus búnqueres son reconstruidos y los invasores regresan a lo más alto para el inicio del nivel 8.

Los invasores no vuelven a cambiar de forma tras el nivel 7, pero sí van descendiendo con cada oleada para volver a establecerse en el punto más alto después del nivel 14. La puntuación es igual que en la versión 400/800, con las valoraciones de los invasores doblándose durante el nivel (esta vez a partir de reducir a la mitad un enjambre de invasores), pero las puntuaciones también se duplican con cada cambio de forma de tus enemigos. Así, por ejemplo, en el nivel 1 los invasores valen 2 puntos y luego 4, en el nivel 3 son 4 y 8 puntos, y en el nivel 5 son 8 y 16 puntos. La "Nave Misteriosa" puede valer 10, 20, 30 o 60 puntos, dependiendo del número de disparos. También aparece con más frecuencia que en la versión de Atari 800, y siempre siguiendo el mismo patrón: una aparición por la izquierda y luego dos por la derecha.

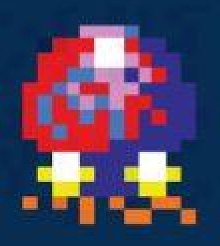
A pesar de las limitaciones impuestas por el hardware, el «Invaders» para 5200 es imaginativo y extremadamente desafiante, convirtiéndose en una experiencia muy diferente a cualquiera de sus predecesores. Vale la pena jugarlo.



» "Lo sentimos. Llegamos tan rápido como pudimos, pero el tráfico era terrible."

Todo Sobre...

SPACE INVADERS



1985 ¡Y VOLVIERON A INVADIRNOS!
RETURN OF THE INVADERS (ARCADE)

Después de unos primeros cuatro años frenéticos en cuanto a actividad e innovación, *«Space Invaders»* se tomó libre todo 1984 para irse de InterRail por toda Europa, regresando al verano siguiente con un lanzamiento que marcaría el futuro de la serie. Hoy claramente identificable como el "eslabón perdido" entre el original de 1979 y la entrega de 1991 que devolvería el nombre de *«Invaders»* a lo más alto (ver más adelante), *«Return of the Invaders»* es una llamativa pero sutilmente afinada evolución que libera a los invasores de sus rígidos patrones de movimiento de 90 grados, abriendo con ello un mundo de nuevas posibilidades (curiosamente, aparte del nombre, la única señal de que *«Return of the Invaders»* forma parte de la familia *«Space Invaders»* es la aparición de los invasores originales en la pantalla de puntuaciones más altas.)

A pesar de la introducción de algunas mejoras básicas que puedes recoger tras abatir una "Nave Misteriosa" (disparos múltiples y de bolas de fuego), se trata de un juego bastante limitado y tan difícil como rápido (aunque, de manera casi única, la placa arcade posee un conmutador DIP que permite un truco de invencibilidad, lo que lo convierte en una fascinante batalla contra la invasión). Su valor como curiosidad está hoy por encima de su calidad como juego, pero resulta interesante observar los aspectos que Taito decidió conservar y los que optó por desechar.

» Esta particular formación de invasores de movimiento circular reapareció casi sin cambios en *«SSI91»*.



1990 EL "AUTOCLON"
SPACE INVADERS FUKKATSU NO HI [DAY OF RESURRECTION] (PC-ENGINE)

Es la primera entrega que incluye tanto el juego clásico como un "remake". Aunque la adaptación del original *«SI»* es casi tan terrible como el de 1985 para NES, también ofrece *«Space Invaders Plus Version»*, que es claramente el otro progenitor (junto con *«Return of the Invaders»*) de *«Super Space Invaders 91»*. De hecho, *«Day of Resurrection»* marcó un antes y un después en la historia de la serie, porque era la primera vez desde *«Deluxe»*, una década antes, que Taito recuperaba el valor icónico de los diseños originales de los invasores, trayéndolos de vuelta.

Al igual que en la versión de Atari 400/800, no dispones de parecen obstáculos indestructibles que bloquean disparos en ambas direcciones. La "Nave Misteriosa" a veces deja caer mejoras que incluyen disparos de seguimiento y misiles de fragmentación que pueden acabar de golpe con media tropa de enemigos. Aunque las maniobras de los invasores vuelven a restringirse a izquierda-derecha-abajo, muchas otras características de versiones posteriores debutaron en *«Day of Resurrection»*: "power-ups" como la detención de tiempo y el láser buster, y diseños de nave que más tarde se verían en *«SSI 91»*. El juego se vuelve rápidamente muy intenso (por los dos nuevos tipos de bombas de 45 grados que complementan la artillería normal de los invasores y posibilitan ataques tridireccionales) y tus seis continuaciones se agotarán con alarmante rapidez.

» Tu plataforma láser deja ahora restos de tanques por el suelo. ¡Mola!



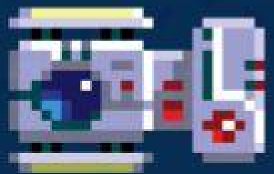


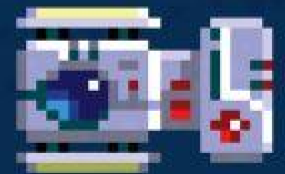
» *«SI90»* tiene poco de versión fiel de *«Space Invaders»*, aunque vista la de PC-Engine igual hasta fue una bendición



1990 INVASORES DE LA ERA MODERNA
SPACE INVADERS 90 (SPACE INVADERS 91) (MEGA DRIVE)

En un pequeño jaleo de nombres, las versiones occidentales de esta entrega salieron mucho más tarde y el título original japonés *«Space Invaders 90»* fue cambiado a uno que temporalmente sería confundido con otro juego completamente diferente. A pesar de sus varias similitudes con *«Day of Resurrection»* (estructura de niveles por pares, sin búnqueres, tres tipos de fuego enemigo), este es un juego completamente renovado y dotado de nuevos niveles, y aunque funcionó en un hardware más avanzado no luce del todo bien y su música desenfadada resulta un poco inapropiada. Eso sí, tiene un montón de aportaciones imaginativas: un invasor que imita el movimiento de una "Nave misteriosa" pero que si lo derribas ejerce sobre ti una fuerza de atracción durante el resto de la oleada, búnqueres defensivo que se desploman si los disparas y bloquean tus movimientos, y escenarios con cráteres que afectan al ángulo de tus disparos. Con todo, comparte básicamente la misma idea que el juego de PC-Engine, aunque ejecutada con menos brillantez.







» Un agradecimiento especial a Luke Wells de Arcade UK por las imágenes e información facilitadas sobre *«Prize Space Invaders»*.

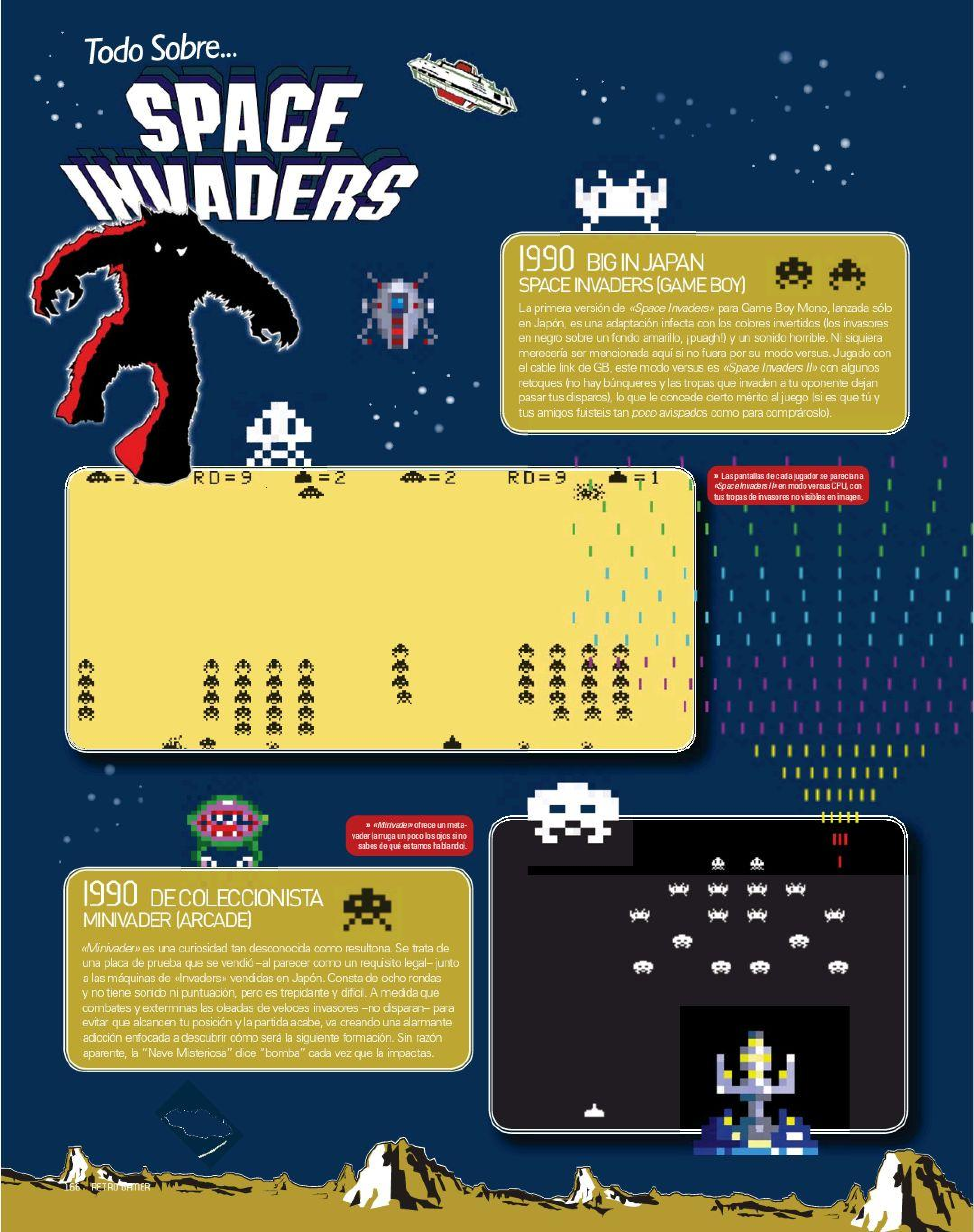


1990 EL MÁS EXTRAÑO, DE LARGO
PRIZE SPACE INVADERS (ARCADE)

En los primeros años 90 existió una moda de versiones "Habilidad con Premios" de algunos videojuegos clásicos, donde las buenas puntuaciones te llegaban a hacer ganar dinero. Las dos únicas que disfrutaron de un cierto éxito fueron *«Tetris»* y *«Space Invaders»*, comercializadas por la conocida empresa británica de máquinas tragaperras BWB. Los juegos eran extremadamente complicados e incrementaban rápidamente la velocidad y la dificultad con el fin de vaciar los bolsillos de los apostadores antes de que pudieran ganar premio alguno (en *«PSI»* sólo podías recoger tus ganancias tras derrotar a una oleada de invasores, y si decidías seguir jugando para ganar más y morías, perdías todo). Pero también se podía elegir jugar sólo por diversión. De ambas maneras, lo que encontrabas era un juego basado en *«Part II»*, con "Splitters", "Breathers" y naves de refuerzo, pero con la añadidura de invasores que requerían múltiples impactos y un montón de nuevos alienígenas que suponían el principal reclamo. Una auténtica pieza de coleccionista y extremadamente rara.



SPACE INVADERS



1990 BIG IN JAPAN
SPACE INVADERS (GAME BOY)

La primera versión de *«Space Invaders»* para Game Boy Mono, lanzada sólo en Japón, es una adaptación infecta con los colores invertidos (los invasores en negro sobre un fondo amarillo, ¡puagh!) y un sonido horrible. Ni siquiera merecería ser mencionada aquí si no fuera por su modo versus. Jugado con el cable link de GB, este modo versus es *«Space Invaders II»* con algunos retoques (no hay búnqueres y las tropas que invaden a tu oponente dejan pasar tus disparos), lo que le concede cierto mérito al juego (si es que tú y tus amigos fuisteis tan *poco* avispados como para comprároslo).

» Las pantallas de cada jugador se parecían a *«Space Invaders II»* en modo versus CPU, con tus tropas de invasores no visibles en imagen.

» *«Minivader»* ofrece un meta-vader (arruga un poco los ojos si no sabes de qué estamos hablando).

1990 DE COLECCIONISTA
MINIVADER (ARCADE)

«Minivader» es una curiosidad tan desconocida como resultona. Se trata de una placa de prueba que se vendió –al parecer como un requisito legal– junto a las máquinas de «Invaders» vendidas en Japón. Consta de ocho rondas y no tiene sonido ni puntuación, pero es trepidante y difícil. A medida que combates y exterminas las oleadas de veloces invasores –no disparan– para evitar que alcancen tu posición y la partida acabe, va creando una alarmante adicción enfocada a descubrir cómo será la siguiente formación. Sin razón aparente, la "Nave Misteriosa" dice "bomba" cada vez que la impactas.



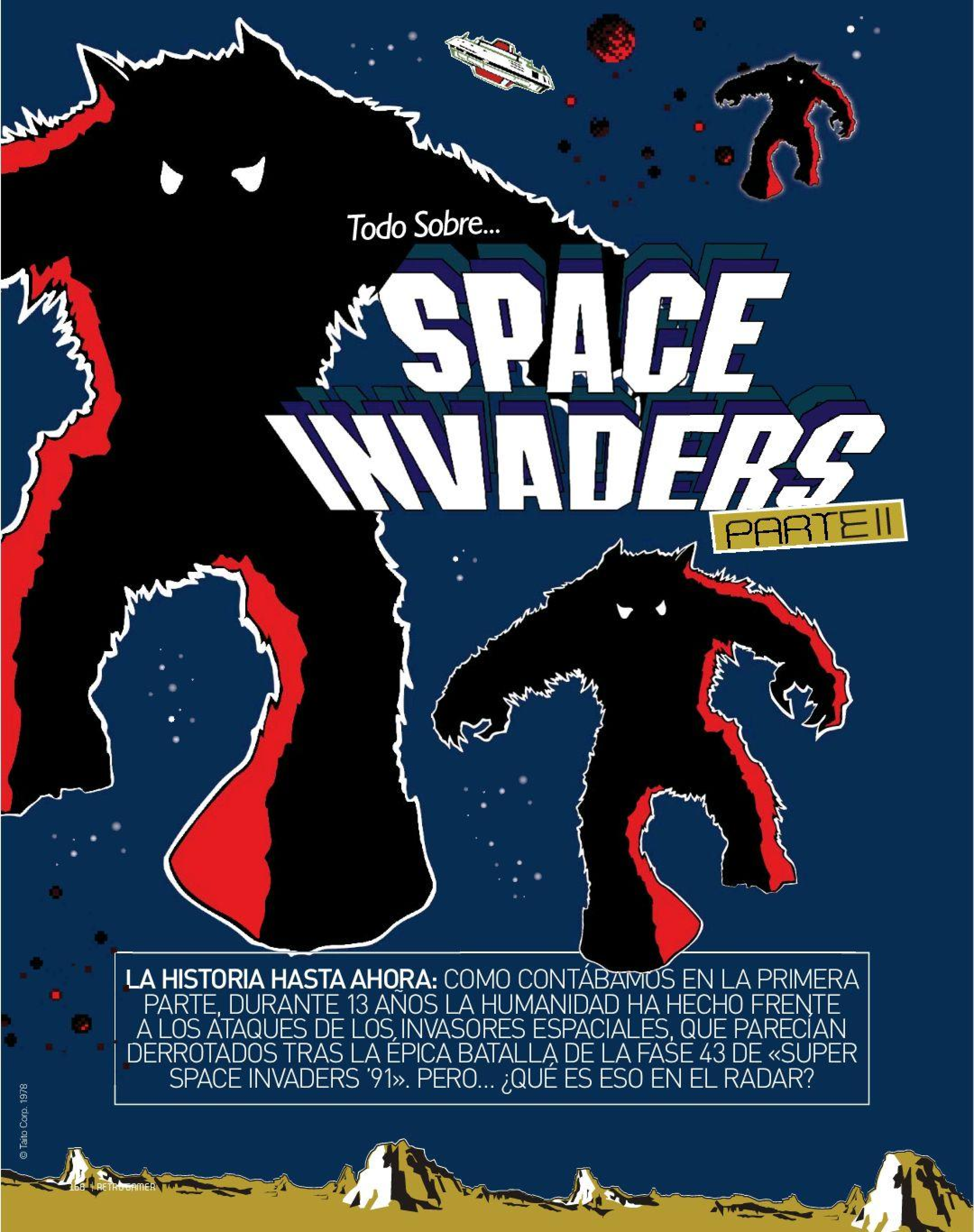
» Un detalle del folleto de «SSI91», mostrando la supuesta sección bonus 3D. Ya nos gustaría haberla jugado.

1991 ¿EL DEFINITIVO?
SUPER SPACE INVADERS 91 (MAJESTIC TWELVE: THE SPACE INVADERS PART IV) (ARCADE, MÚLTIPLES FORMATOS CASEROS)

Entonces, ¿cuál de los ocho *«Space Invaders»* distintos entre *«Part II»* y éste era la tercera parte? Da lo mismo, ya es hora de cerrar este primer asalto (todavía nos quedan más de 15 años por cubrir) hablando de un juego que marcó una línea divisoria en la historia de *«Space Invaders»* y que hizo que los videojuegos del abuelo volvieran a resultar relevantes. Taito unificó los resultados de sus experimentos y regresó con una refinada mezcla que resultó veloz, variada, elegante y emocionante, así como cargada de la atmósfera clásica de *«Invaders»* (con ayuda de los repetidos "cameos" de los invasores originales y, sobre todo, la vuelta de los efectos de sonido originales). Pero al mismo tiempo el juego es moderno, con gráficos y sonido de alta calidad, "power-ups" y los primeros jefes de toda la serie. *«Super Space Invaders 91»* incluso se las apañó para transgredir algunas reglas: en algunas fases, los invasores rompen la formación y ejecutan ataques al estilo *«Galaxian»*, y, por primera vez, ser invadido no supone el fin del juego (sólo te cuesta una vida y los invasores restantes regresan a su posición original).

Las versiones japonesa y occidental del juego son muy diferentes. *«Majestic Twelve»*, el lanzamiento japonés, divide las 43 fases del juego en grupos, con una estructura ramificada similar a la de *«OutRun»*, no siendo necesario jugarlas todas para llegar al final; de hecho, sólo tienes que vencer en unos 15 combates para ver la secuencia final, mientras que en el lanzamiento occidental *«SSI 91»* necesitas superar uno tras otro los 43. También se puede configurar para permitir dos jugadores a la vez, o que ambos se alternen al estilo tradicional de *«Space Invaders»* de 1979.

Sin embargo, ambos juegos comparten un misterio, y no es la "Nave Misteriosa". Los folletos de publicidad para ambas versiones describían y hablaban de un segundo tipo de fase bonus aparte de las rondas de "mutilación de ganado". Tenía lugar bajo un límite de tiempo, con un jefe parcialmente tapado por columnas, a través del cual, presumiblemente, tenías que volar. Según contaban, golpear estas columnas te restaba tiempo, mientras que si derrotabas al jefe antes del límite, el tiempo sobrante se convertía en puntos. Sin embargo, esta sección extra no aparece por ningún lado, ni siquiera en alguna versión de la recreativa (aunque lo termines sin perder una vida, no existe ninguna batalla 3D contra un jefe). Por lo visto, fue retirada del juego en el último minuto, y la posible versión "Director's Cut" de *«SSI 91»* se ha perdido para siempre en la historia los videojuegos. ¿O quizás no? Ve a la página 168 para averiguarlo.



Todo Sobre...

SPACE INVADERS PARTE II

LA HISTORIA HASTA AHORA: COMO CONTÁBAMOS EN LA PRIMERA PARTE, DURANTE 13 AÑOS LA HUMANIDAD HA HECHO FRENTE A LOS ATAQUES DE LOS INVASORES ESPACIALES, QUE PARECÍAN DERROTADOS TRAS LA ÉPICA BATALLA DE LA FASE 43 DE «SUPER SPACE INVADERS '91». PERO... ¿QUÉ ES ESO EN EL RADAR?



1991 LA NUEVA OFENSIVA DOMÉSTICA
SUPER SPACE INVADERS (AMIGA/ZX SPECTRUM/MASTER SYSTEM)

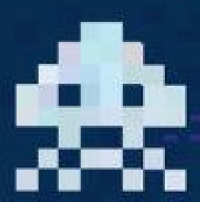
En aras de la continuidad, vamos a echar un vistazo a las versiones no-arcade de *«Super Space Invaders '91»*, ya que son significativamente diferentes a la recreativa. Para empezar, a pesar de salir en 1991, estas versiones domésticas de Domark borraron el "91" del nombre (excepto en Amstrad CPC, que aún lo conserva). Segundo, tienen historias distintas: la versión de Master System tenía un nuevo argumento, situando el juego en 2073 en vez del 2091 de la versión Amiga, y bautizaba las naves con nombres diferentes, mientras que la de Amiga tiene una larga y sarcástica nueva intro. Y tercero, la versiones para Amiga y Master System incluyen las estructuras de juego tanto de *«Majestic Twelve»* como de *«SSI91»* (aquí llamados Normal y Avanzado, respectivamente), lo que te da la oportunidad de escoger rutas bifurcadas mientras avanzas o jugar todas las fases una tras otra (en Spectrum te obliga a superar todos los niveles en un orden).

Más importante, sin embargo, es que la jugabilidad en sí ha sido destrozada hasta dejar el juego casi irreconocible. La versión de Amiga te carga con una nave de escasísima potencia y lento disparo, lo que acaba provocando que este título sea más parecido al *«Space Invaders»* original en cuanto a ritmo y que algunas fases resulten imposibles de completar sin perder vidas. Los juegos de Spectrum y Master System rinden incluso peor en algunos aspectos: su primera oleada de invasores, por ejemplo, consta de sólo 8 columnas en lugar de las 11 de la recreativa y la versión de Amiga. Y para compensar esta reducción, sólo te proporciona tres búnqueres defensivos y la flota invasora tiene que descender sólo cuatro niveles para invadirte, en lugar de los diez de la máquina arcade (en Amiga son siete niveles, pero curiosamente conserva las tres filas adicionales de invasores mediante la supresión de espacios entre las columnas). Sin embargo, son recreaciones mucho más fieles al original, a pesar de que la versión de Speccy es horriblemente lenta y carece tanto de todos los jefes como de las rondas de "mutilación de ganado".

Donde las cosas se vuelven realmente extrañas es al final. Ninguna de las versiones domésticas puede compararse con la fase del jefe final del arcade, aunque en Amiga y Master System tienes un jefe nuevo dotado de brazos telescópicos y una gran variedad de ataques. Si le derrotas en Master System el juego termina, pero en Amiga consigues como bonus una fase extra de tres oleadas enemigas basada en el *«Commando»* de Capcom. Desconocemos por qué –los arcades eran de diferentes compañías, la versiones de Amiga fueron lanzadas por diferentes distribuidoras, y ninguno de los equipos de programación trabajó en ambos juegos–, pero ahí está.

» Tiene incluso peor pinta que *«Commando»* en versión Amiga.





1991 ESCASITO
SUPER SPACE INVADERS (C64)

Se hace necesaria aquí una reseña independiente, ya que aunque las versiones para Amiga/Spectrum/Master System de *«SSI»* tienen varias e importantes diferencias, tanto respecto al arcade como entre sí, siguen siendo identificables como adaptaciones de *«Super Space Invaders»*. Sin embargo, la versión para C64 es totalmente harina de otro costal. Y un poco extraño, la verdad. La primera vez que cargas el juego tienes la impresión de estar ante una conversión sensacional, mucho mejor que la de Amiga. La intro, la relación de aspecto de pantalla y el diseño están copiados de la recreativa, y es mucho más veloz que cualquier otra versión (también contiene la encarnación de *«Majestic Twelve»*, con etapas de ramificación).

Durante las tres primeras oleadas parece fantástico, hasta que descubres que esas mismas tres rondas representan el juego completo que se programó. Cada nivel posterior se limita a repetir esas tres olas (con apariciones esporádicas de los "Expanders" de la tercera fase del arcade) sobre diferentes fondos y con ninguna de las rondas de invasores que se movían en círculos, se cambiaban o demarraban del grupo en *«SSI»*. Faltan la mayoría de las armas especiales, sólo sobrevive el "Haz Destructor", y por alguna razón la "Nave Misteriosa" siempre es presentada como la pirámide egipcia de las penúltimas rondas de la recreativa. Hay un elemento enteramente original, en forma de una completa lista de jefes nuevos, pero por lo demás estamos ante un trabajo de "corta y pega" bastante escandaloso. Valdría la pena como clon de *«Invaders»*, pero como conversión de *«SSI 91»* es casi de vergüenza ajena.



» Tenemos que reconocer que los nuevos jefes son de lo más espectacular.

Todo Sobre...

SPACE INVADERS

» La paleta del hardware no logró graduar eficazmente el color de arriba abajo, por lo que Taito se conformó con esto en vez del tosco efecto de bandas y punteado. Observa que los búnqueres y la base láser son blancos, no de celofán verde como eran en casi todas las cabinas verticales.



1994 CELEBRA LA MAYORÍA DE EDAD
SPACE INVADERS DX (ARCADE)

"«Space Invaders» estuvo muy de moda en 1978", anuncia la escena de introducción, como justificando que 16 años después Taito decidiera celebrar la transición del juego a la edad adulta trayendo de vuelta –inexplicablemente y casi sin alterar– la versión original a los arcades. «Space Invaders DX» es una recopilación pseudoretro que nos permite elegir entre las tres clásicas combinaciones de color japonesas: blanco y negro, color, y una muy burda simulación de la versión de bandas de celofán en la que las tiras son claramente visibles en pantalla (algo que, por supuesto, nunca ocurrió en las recreativas, ya que los jugadores sólo veían las imágenes tras ser reflejadas a través de las tiras y realmente nunca miraban los pedazos de celofán). En un involuntario golpe de humor, las tiras no terminan de encajar entre sí al mismo nivel, provocando que los invasores y los búnqueres sobresalgan por debajo de las tiras falsas y veamos asomar una línea de píxeles blancos.

En el lado positivo, también existe una simulación del modo "reflector" –con una replica de baja resolución de la imagen de fondo original, presente en el juego por primera vez– y un modo de dos jugadores, uno contra uno. Pero lo más parecido a una novedad en «Space Invaders DX» es el modo Parodia, consistente en una partida normal de «Space Invaders» con los gráficos sustituidos por personajes y fondos de otros nueve juegos de Taito. Entre ellos están «Bubble Bobble», «Rainbow Islands», «Arkanoid», «Darius» y «New Zealand Story», gráficos que le dan al juego un aliciente basado en el deseo de descubrir lo que cada sucesivo nivel mostrará.

1994 MÁS PODEROSO, SI CABE
SPACE INVADERS DX F3 (ARCADE)

Poco después del lanzamiento del arcade original «DX», los jugadores japoneses fueron obsequiados con una nueva versión, que corría en el nuevo y más poderoso hardware F3 de Taito (el anterior había utilizado el envejecido estándar "B System"). Las únicas diferencias fueron la música remezclada de la intro y el menú, así como las imágenes de fondo del modo Parodia. Lo mencionamos exclusivamente porque «DX» tiene tantos modos que necesitábamos una excusa para poner otra pantalla.



» El modo Parodia se ve peor en la versión F3, ya que las naves no destacan claramente sobre los brillantes dibujos del fondo.

1994 NO TAN NOVEDOSO...
SPACE INVADERS. THE ORIGINAL GAME (SPACE INVADERS '94 –SNES/GAME BOY–)

«Space Invaders DX» podría constituir la base todos los «Space Invaders» hasta «Space Invaders Anniversary» de 2004, aunque cada nueva versión incluyó algún tipo de nueva aportación de cosecha propia a los modos principales. La excepción fue la versión de SNES, que es probablemente el único lanzamiento para formato doméstico de un «Space Invaders» que no contiene ningún tipo de característica única, a menos que contemos el hecho de que también venía incluido oculto un juego de Game Boy. Si probabas esta versión en una GB normal, descubrías una versión que era igual de terrible que el «Space Invaders» de 1990, aunque con un sonido más auténtico y unos gráficos mejorados. Sin embargo, si la jugabas en el Super Game Boy para SNES las cosas se ponían mucho más interesantes.

Para empezar, tenías la opción de jugar en modo Super Game Boy, que te ofrecía el juego de GB en las tres combinaciones de color clásicas del original (sólo faltaba el modo "reflector") e inscrito dentro de un bonito marco de pantalla que simulaba la cabina arcade original. Por otro lado, si escogías el modo Arcade, te impresionaba un poco el ver la auténtica versión de SNES volviendo a la vida desde el minúsculo cartucho de Game Boy. Es básicamente «Space Invaders DX» menos el modo Parodia, con las cuatro opciones gráficas y el mismo modo Versus de la máquina arcade.

» El artístico marco arcade de Super Game Boy resulta un tanto paradójico, ya que nunca existió una versión de cabina vertical sin telón de fondo.



» Imaginamos que lo del fondo son los garabatos originales de Nishikado para los gráficos del juego.



1995/1996 1 JUEGO, 2 VERSIONES
SPACE INVADERS. THE ORIGINAL GAME (PC-ENGINE CD/SATURN)

Hubo otros dos lanzamientos de la colección basados en *«Space Invaders DX»*, cada uno de ellos con sus propias particularidades. El juego de Saturn disponía de un nuevo juego "versus" radicalmente diferente a los de SNES y el arcade, a lo cual añadía una machacona música tecno, fondos de imagen seleccionables y unos modernos gráficos para los invasores, un tanto cursis. El modo Versus en la versión de PC-Engine CD era incluso una nueva encarnación con reglas diferentes, música pop japonesa y fondos con dibujos de niñas (además de otro con una puesta en escena más sobria y tradicional), aunque al igual que en las versiones de otros formatos no incluía la opción de enfrentarte al CPU.

Pero la característica exclusiva más interesante para PC-Engine era una versión extra del *«Space Invaders»* original dispuesta sobre una serie de fondos que iban desde tablones de corcho y más dibujos de chicas hasta bocetos pintados con ceras en un estilo similar al *«Yoshi's Island»* de SNES (lo que compensaba la inclusión del modo "reflector" en PC-Engine CD, áspera como el papel de lija). Curiosamente, la versión Saturn volvió a ser reeditada en CD en una edición doble junto a *«Puzzle Bobble 2X»*.

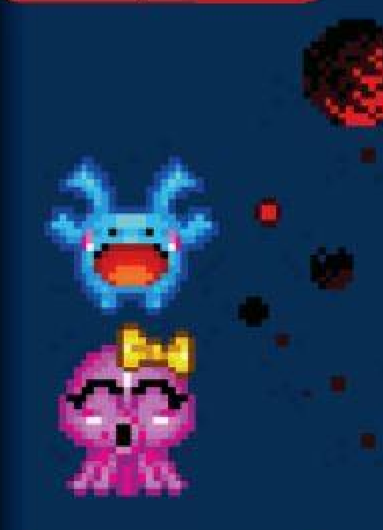
1995 UN AUTÉNTICO REMIX
AKKANVADER AKA SPACE INVADERS '95: ATTACK OF THE LUNAR LOONIES (ARCADE)

Conceptualmente, el siguiente *«Space Invaders»* fue un híbrido entre *«SSI 91»* y el modo Parodia de *«Space Invaders DX»*. Al igual que *«SSI 91»*, tiene "power-ups" y un final definido, pero es un juego de tono humorístico entre cuyos cinco personajes se incluyen Harry, un pequeño cachorro de dibujos animados que arroja huesos a los invasores desde su cesta, y Ben-Ben, que es –hablando en plata– un zurullo azul brillante que vuela en un orinal y dispara ráfagas de desinfectante de inodoro a las hordas alienígenas. Visual, musicalmente y en términos de jugabilidad es muy del estilo de *«Cosmo Gang The Video»*, el "spin-off" de *«Galaga»* realizado por Namco en 1991.

A pesar del título, casi ninguna de las 32 fases se desarrolla en el espacio o en la luna, transcurriendo en escenarios como casas encantadas, fábricas de alimentos y playas tropicales. Además de los ítems de mejora que arroja la "Nave Misteriosa", todos tus personajes disponen de varios ataques secundarios y existen curiosas singularidades como que tus propios búnqueres te disparen en algunos de los niveles de la casa embrujada, obligando a los jugadores a mantenerse siempre alerta. Como en *«SSI 91»*, ser invadido no supone el fin del juego, lo que ayuda a que este entretenido –pero difícil– *«Space Invaders»* no resulte completamente abrumador.



» Una vez más, la primera fase homenajea a los invasores de apariencia octópoda que Nishikado originalmente ideó.



» Personalmente, nos agradaría ver a todos los acaparadores de rarezas cubiertos de cemento y enterrados a 15 metros bajo tierra en el vertedero del desierto de Nuevo Méjico donde Atari depositó los cartuchos de «E.T.». A poder ser con vida, malditos avariciosos.

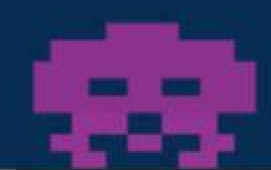
1995 UNA JOYA INALCANZABLE
SPACE INVADERS VIRTUAL COLLECTION (VIRTUAL BOY)

Virtual Boy fue uno de los mayores fracasos de la historia de los videojuegos, y una de sus mayores locuras fue el lanzamiento de una versión de uno de los juegos más populares del mundo en cantidades tan pequeñas que se ha convertido en uno de los juegos comerciales más difíciles de encontrar. *«Space Invaders Virtual Collection»* cuenta con seis modos: tienes revisiones 2D de *«Space Invaders»* y *«Space Invaders Part 2»*, versiones de cada uno de ellos en una perspectiva 3D inclinada hacia delante, más modos contrarreloj y de puntuación más alta. El efecto 3D funciona muy bien, dando la sensación de estar flotando sobre el paisaje lunar mientras combates contra los invasores. Aunque en el fondo es el mismo juego de siempre, es una lástima que los impresentables acapara-rarezas impidan que más gente disfrute de una experiencia realmente única.



Todo Sobre...

SPACE INVADERS



1995 PD ULTRAMAN INVADERS (PLAYSTATION)

Hay tantas cosas que contar de *«PD Ultraman Invaders»* que nos sentiríamos mal si redujésemos todo a poco más que una anécdota dentro de la larga historia de *«Space Invaders»*. Por lo tanto, para tu deleite visual, hemos confeccionado una indispensable guía paso a paso de este fantástico lanzamiento de PSOne. Eso sí, no esperes que te localicemos una copia del juego, porque ya nos costó lo suyo darle caza a ésta.



El disco contiene tanto una versión de *«Space Invaders. The Original Game»* como el juego principal *«Ultraman»*, compuesto de tres modos básicos (que comparten esa peculiaridad única de la versión para Amiga de *«SSI 91»* que elimina los espacios entre las columnas de invasores). El modo principal de un jugador es un *«Invaders»* sencillo, con dos modos de visualización: 2D estándar, y un modo 3D de scroll inclinado hacia delante superpuesto a un fondo 2D de dudoso gusto, expandido como en el Modo 7 de SNES en falso 3D (incluso si juegas en modo 2D, vuelve a cambiar a 3D para mostrar el último invasor en ser abatido y luego tienes que cambiar el punto de vista para la siguiente oleada.) Juegas como varias versiones de UltraMan mientras se suceden los 19 combates, y cosas extrañas suceden a medida que avanzas.



Hay tres "Naves Misteriosas" –una normal, una Ultraman que suelta mejoras, y una tercera que aparece esporádicamente para arrojarte más invasores y a la que no puedes derribar–. El último invasor de cada fase tiene que ser alcanzado tres veces para que muera, aunque cada disparo le hace retroceder al menos un escalón de la pantalla. El grueso de la oleadas de invasores se alinean en formación piramidal, pero ahora nuevamente existen niveles especiales como la Fase 8 en la que los alienígenas avanzan directamente hacia abajo (como en el juego bonus de *«Cosmo Gang The Video»*), o la Fase 15, donde un solitario y lento invasor deambula en espera de ser abatido y, si tardas más de 20 segundos en achicharrarlo, termina generando una tropa completa de enemigos.



Por otra parte, el último invasor actúa a veces de manera muy extraña e inesperada. Repentinamente, puede revertir su movimiento y huir pantalla arriba (siguiendo el mismo patrón de desplazamiento lateral que los invasores usan para descender), así como embestir directamente contra el suelo. Y lo más singular de todo, a veces un invasor es abducido por el rayo de una "Nave Misteriosa" y luego devuelto en compañía de seis proyecciones clon que son indistinguibles del auténtico. Tus balas atraviesan los falsos invasores sin causarles daño, y cuando alcanzas al real, éste se intercambia con uno de los clones. Así hasta que logres los tres impactos requeridos para darle muerte.



El segundo modo principal de *«Ultraman»* es un modo Puntación, sin continuaciones. Puedes elegir entre nueve personajes, cada uno con sus efectos de sonido y un orden único de oleadas de ataque (las cuales aparecen en la tradicional formación 11x5 de *«Space Invaders»*). Los personajes tienen sus mejoras, incluida la invulnerabilidad temporal, naves gemelas estilo *«Galaga»*, un disparo diagonal que rebota en los bordes de la pantalla y acaba con todo, misiles guiados y un uso ilimitado del ataque con hoja de sierra circular, con la que deshacerte de dos columnas enemigas de un solo disparo. Parece no tener fin, invitándote a despachar una oleada tras otra hasta quedarte sin vidas.



El tercer modo es un modo Versus, que utiliza gráficos *«Ultraman»* en la parte superior del mismo juego Versus tal cual están presentes en el modo Juego Original. Así que vamos a echar un breve vistazo a la propia encarnación de la recreativa, que es remarcable por derecho propio. Remarcable, lamentablemente, por su increíble pésima calidad y un sonido inexplicablemente mal sincronizado, con el "latido de corazón" marca de la casa irrumpiendo antes de que los invasores aparezcan y continuando después de haber exterminado a todos. Más grotesco, sin embargo, es el modo Celofán, en el que los invasores son casi invisibles detrás de unas ridículamente hiper gruesas tiras de plástico simuladas.



La única compensación es que esta versión ofrece cinco posiciones en las tablas de puntuaciones más altas y espacio para una firma de iniciales con tres letras, a diferencia de cualquiera de los otras versoines de *«DX»*. Sin embargo, no es suficiente para rescatar esta delirantemente calamitosa versión de la recreativa (el modo Versus, por cierto, tanto en la versión original como en la de *«Ultraman»*, es exactamente igual que en la de SNES/arcade, todavía sin la opción de enfrentarse a la CPU). Y es que es imposible imaginar los procesos mentales que debieron asolar el cerebro del trastornado –y suponemos que ciego o daltónico– programador responsable de este modo Celofán.



«PD Ultraman Invaders» es una muy inventiva variante del juego original, que abarca mucho más de lo que aquí hemos tenido espacio para contaros (la batalla final contra la nave nodriza en modo Historia de un jugador es enloquecedora, pero obviaremos estos giros y sorpresas para no quitar la emoción a los que se animen a hincarle el diente al juego. No queremos arruinar su segura diversión tras tanto esfuerzo). Si puedes conseguir una copia de importación (y una manera de jugarla), habrás realizado una compra muy recomendable para cualquier fan de *«Invaders»*.





1998 INVADIENDO EL SIGLO XXI
SPACE INVADERS 2000 (PLAYSTATION)

Al departamento de *«Space Invaders»* de Taito se le fue la pinza con la llegada del nuevo milenio, provocando una maraña de desinformación en Internet (nada ha cambiado), así que permítenos que lo aclaremos. En primer lugar, en 1997 sacaron una versión para PSOne de *«Space Invaders. The Original Game»* que era una versión ultrabásica de *«Space Invaders DX»*, carente incluso de los maquillados gráficos del modo Versus de la versión para Saturn de un año antes. Sin embargo, ese mismo modo Versus dio un gran paso hacia adelante (ver "Guerras de Invasores" en la página 176).

Al año siguiente lanzaron *«Space Invaders 2000»*, que era el mismo juego pero con un modo contrarreloj añadido (y también demos, vaya usted a saber por qué, de *«G-Darius»* y *«Densha de Go! 2»*). El modo Contrarreloj es un sencillo reto en el que exterminar cinco formaciones diferentes de invasores contra el crono, maquillándose la cosa con el añadido de gráficos de fondo para cada fase y ligeros retoques en los propios invasores. Era algo más apetecible, pero la gente que pocos meses antes había pagado por la versión sin contrarreloj se sintió bastante molesta. Tres años más tarde, Taito añadió otro insulto más a la ofensa comercializando de nuevo el mismo código básico, a excepción de… Bueno, esto lo averiguarás dentro de poco.

» Al menos este pie de foto nos sirve como excusa para mostrar el modo Time Attack.



1999 INVASORES "NEXT-GEN"
SPACE INVADERS (SPACE INVADERS X/SPACE INVADERS EX) (PLAYSTATION/PC/NINTENDO 64/GBA)

En la cumbre del éxito de PlayStation, los "retro-remakes" disfrutaron de un breve período de popularidad, ofreciendo una aparente imagen delimitadora de la modernidad mediante la adopción de un juego clásico y su revestimiento con una estética vanguardista. Activision fue una de las abanderadas de esta moda, adquiriendo clásicos como *«Asteroids»* y *«Battlezone»* así como actualizando su *«Pitfall»*. Pero el proyecto más ambicioso fue reinventar el juego más importante. *«Space Invaders X»* (en realidad es sólo el título de la versión japonesa –la de GBA añadía la "E"–, pero la utilizaremos para simplificar) sitúa el juego en el Sistema Solar (comienzas en Plutón y te labras el camino al estilo *«Gyruss»*) y, para nuestra sorpresa, transforma *«Space Invaders»* en un juego de puzzles.

Funciona así: si "encadenas" invasores del mismo color, estos dejan caer mejoras específicas (armas secundarias de un disparo que revientan de un plumazo filas o columnas, ráfagas diagonales, etc.), haciendo que el jugador se piense el orden de sus disparos contra la flota invasora. Hazlo bien y te podrás cargar a toda una formación en cinco tiros. Es una idea inteligente, pero el problema es que incluso aunque no despliegues una estrategia eficaz resulta sencillo acabar en pocos minutos con las diez oleadas de cada planeta más el jefe, ya que se te suministran armas secundarias cuando ligas una cadena así como mejoras por parte de las "Naves Misteriosas". Los gráficos se alejan del estilo *«Invaders»*, mientras que el ritmo es muy lento para la generación PSOne. No fue un éxito.

» Aparte de que ciertos elementos del juego están tomados de *«SSI 9»*, otro importante defecto de *«Space Invaders X»* es su escasa conexión tangible con el resto de la serie (aunque se puede desbloquear una versión decente del original) hasta que te enfrentas al jefe final.





Todo Sobre...

SPACE INVADERS



» Este jefe de aspecto terrible sale pitando patéticamente si destruyes sus pequeños brazos armados en vez de aplastarte como a un gusano.

1999 VENGA, VALE, NO ESTÁ TAN MAL... SPACE INVADERS (SPACE INVADERS X) (GAME BOY COLOR)

Aunque aparentemente es una versión del juego de Activision, no tiene casi nada en común con las otras versiones, excepto el nombre y la caja. A pesar de que parece y (especialmente) suena como un mal juego PD de Amiga de diez años antes, no es un trabajo tan pésimo y resiste los intentos por parte de sus propios desarrolladores de arruinarlo: el sistema de movimientos por pulsación doble es una idea espantosamente horrible, la música te perfora los tímpanos y no deja otra opción que quitar el volumen –gracias al cielo por los interruptores–, y combatir 15 oleadas de invasores por planeta resulta muy agotador. Pero bajo todo esto sobrevive un pasable y elemental juego *«Invaders»* que no da tregua (en parte debido a que el tamaño de la pantalla GBC no deja espacio de maniobra y siempre estás asediado) y tiene unos pocos y divertidos "power-ups" que te facilitan la lucha contra las incesantes arremetidas. Dado que existen contraseñas de nivel, las limitadas continuaciones son otra inclusión absurda y sin sentido, pero al menos puedes aumentarlas a nueve para minimizar la cantidad de tiempo que pierdes escribiendo con papel y lápiz las largas contraseñas.

2001 UN JUEGO ÚNICO SPACE INVADERS XL (NUON)



Básicamente otra versión de la recreativa *«Space Invaders DX»*, esta versión para el gafado lector de DVD y consola de juegos Nuon –de hecho, fue el último lanzamiento oficial para la máquina– nos ofrece un repertorio de delicias *«Invaders»*. Además del estándar, contiene cuatro tipos de clásicos *«Invaders»*: hay un modo contrarreloj como el de *«The Invaders»* pero con nuevos gráficos (aunque no se puede disfrutar del juego normal con los nuevos gráficos), y el modo principal de un jugador trae de vuelta los cuatro elementos de jugabilidad de la versión de Atari VCS (disparos zigzagueantes, bombas rápidas, invasores invisibles y búnqueres móviles) por primera vez en 20 años. También cuenta con música dinámica para todos los modos no clásicos, incluyendo una variedad de melodías de otros juegos de Taito como *«Darius»* (el tema llamado "Scrab") y *«Tokio»* ("Dopel"). También ofrece el mismo juego Versus de las versiones 1997, 2000 y 1500 de Playstation.

2001 LOS YENES, ES POR LOS YENES THE INVADERS (SPACE INVADERS 1500) (PLAYSTATION)

Comercializado por D3 Publisher como parte de su amplia línea de juegos económicos Simple Series, contiene el mismo código de *«Space Invaders 2000»* (lo que hace que el subtítulo *«Space Invaders 1500»* resulte confuso, a menos que sepas que es un sufijo genérico de la serie, que se vendía por 1500 yenes; y todavía aporta más confusión el hecho que "The Invaders" sea a su vez el título de la versión no oficial más popular del original *«Space Invaders»*). Sin embargo, esta versión se revalorizó por la inclusión de un modo totalmente nuevo, la más sustancial y significativa actualización de *«Space Invaders»* en una década. Hablamos del modo Space Invaders 3D.

Tomando el mismo punto de vista del juego de Virtual Boy, el modo SI3D es como una nueva versión de *«Space Invaders Part II»*. Aparte de que sólo cuenta con siete columnas de invasores y de lo molesto que resulta que tus búnqueres defensivos brillen cada vez que disparas, es en buena parte el mismo juego que su ancestro de 1979: hay "Splitters", "Breathers", el ovni que centellea junto a la "Nave Misteriosa", las animaciones entre niveles e incluso el "arco iris" (aunque de una forma diferente: si dejas para el final un invasor de la fila inferior, éste deja un rastro con los colores del arco iris, pero cuando le disparas, en lugar de que un gran arco iris cubra la pantalla, ves la palabra "rainbow" escrita en letras gigantes). Puedes cambiar la vista a cinco posiciones, incluida una vista en primera persona desde el interior de tu plataforma láser. Además, cada nivel es representado como una cuadricula a color sobre una nueva imagen de fondo. Si sólo tienes una versión para PlayStation de *«Space Invaders»*, ya estás tardando en hacerte con ésta.



» Notarás que decimos "nuevos" gráficos, en lugar de "mejorados".



» El juego en primera persona es aterrador, pero no muy difícil.

2002 BUSCA OTRO SITIO
SPACE INVADERS: INVASION DAY (SPACE RAIDERS) (PS2)

Para ser honestos, *«Invasion Day»* está un poco fuera de lugar. Originalmente, fue un juego japonés llamado *«Space Raiders»*, desarrollado por Sammy y que no tenía nada que ver con la serie. Por alguna razón, Taito decidió encajarlo en el universo *«Space Invaders»* para su lanzamiento occidental, presumiblemente porque el argumento y la mecánica de disparo recuerdan algo al popular arcade. Se trata de un "shooter" en tercera persona que aleja la historia de *«Invaders»* del medio espacial y la emplaza en las calles.

Apostado en un callejón, tienes que repeler a sucesivos monstruos con fusiles y granadas mientras te escondes detrás de barriles de gasolina; un estilo de guerrilla urbana que reemplaza al enfoque más impersonal que forman la base láser y los búnqueres defensivos.

Está condicionado por unos controles horribles –que consiguen hacer de *«Invasion Day»* una experiencia difícil–, sus molestos tiempos de carga, unas armas miserablemente débiles y una mecánica que exige aporrear el botón de disparo alrededor de 50000 veces (lo hemos comprobado) para avanzar durante una entretenida hora de juego en modo Historia y alcanzar el excelente giro final de la trama. El modo Supervivencia sin continuaciones se basa en conseguir la máxima puntuación y resulta ameno, pero incluso entonces los implacables jefes se las apañan para amargarte la diversión.

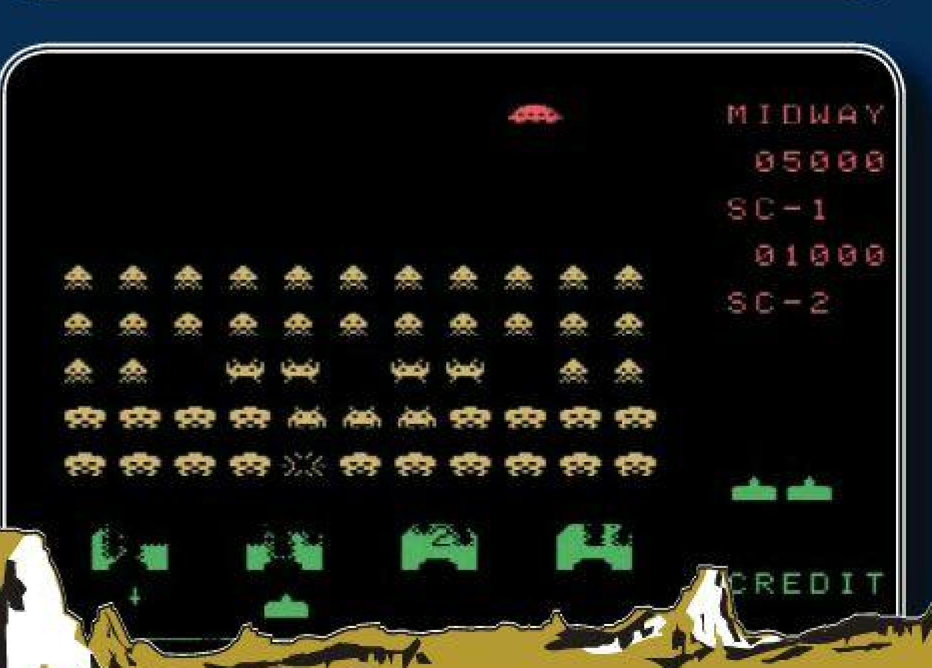


» Los gráficos dan una gran ambientación. ¡Bien hecho, artistas! Si seguís en la compañía, hacednos el favor de pasar por el cubículo de los diseñadores de jugabilidad y pateadles el trasero. Gracias.

2003 "ONE MAN PROJECT"
SPACE INVADERS COLLECTION (COLECOVISION/MSX)

Un lanzamiento no muy conocido. Opcode Games –realmente es un solo programador, Eduardo Mello– es una pequeña compañía especializada en la conversión de antiguos juegos a Coleco y MSX, y en su posterior venta (en cartuchos reales para las plataformas reales). El proyecto más ambicioso y completo de Opcode es *«Space Invaders Collection»*, una versión exhaustiva de *«Space Invaders»*, *«Part II»* y *«Deluxe»*.

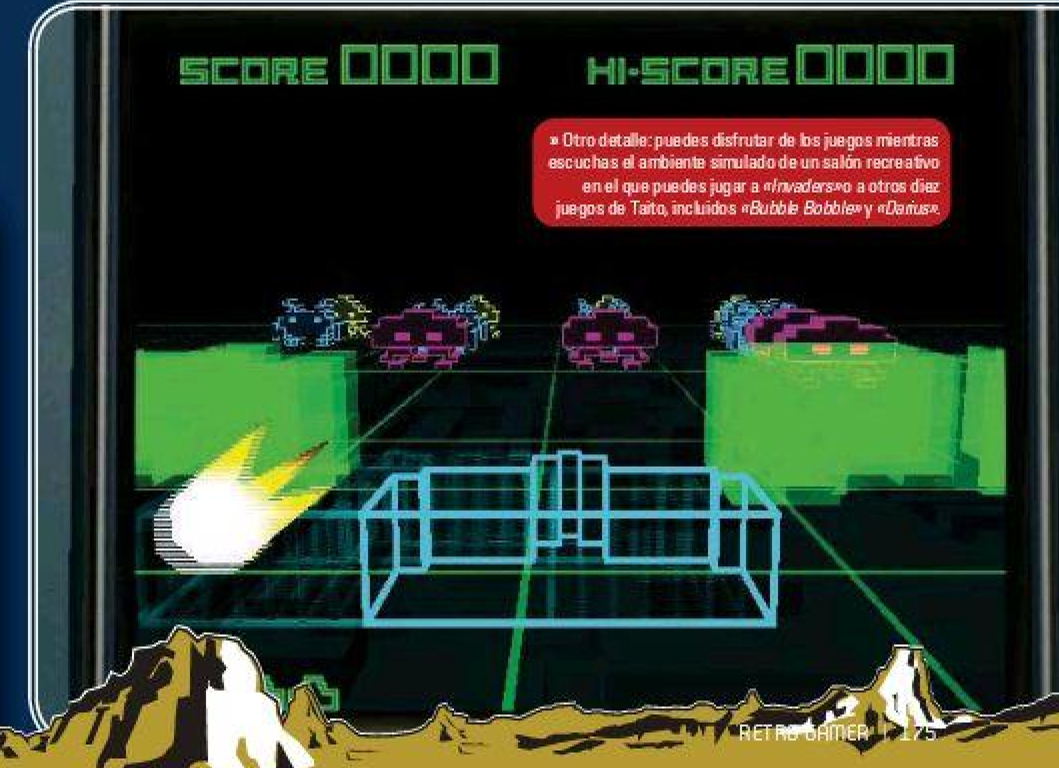
Esto, por supuesto, hace de *«Space Invaders Collection»* la única conversión de *«Deluxe»* para un formato doméstico. Cuando Taito oyó hablar de ella se pusieron en contacto con Mello, pero según él: "Una vez que se informaron sobre el tamaño del proyecto, perdieron el interés y nunca volvieron a contactarme". Así que es justo decir que *«Space Invaders Collection»* cuenta al menos con una aprobación tácita, y por lo tanto podemos considerarlo como un juego semioficial. En cualquier caso, es un gran trabajo que puede presumir de unos gráficos arcade casi perfectos y de ser una réplica minuciosamente exacta de todas las diferencias entre *«Part II»* y *«Deluxe»*. Ofrece la oportunidad de jugar al original *«Invaders»* al estilo japonés en color o en modos de blanco y negro, o también en el simulado modo "reflector" con búnqueres y base-láser verdosos –sin fondos, por desgracia– de la versión americana.



2004 OTRO MÁS, BÁSICAMENTE...
SPACE INVADERS ANNIVERSARY (PS2/PC)

Este lanzamiento 25 aniversario es otra versión más de *«Space Invaders DX»*, a pesar de haber sido pulido para ganar en empaque mediante su emplazamiento en un entorno arcade 3D, con todas las diferentes versiones representadas en cabinas separadas, y añadiendo algún material de archivo como folletos y bocetos originales. Incluso hay dos versiones distintas de *«Space Invaders Part II»*, denominadas "vertical" y "color", aunque ambas son en color y sólo se diferencian en los modelos de cabina (es un bonito detalle que *«Anniversary»* te permita acercarte o alejarte para simular tu distancia respecto a la pantalla, mostrando los alrededores de la cabina o incluso girando la visualización para reproducir el ángulo de visión real.)

Sin embargo, la principal atracción es el modo Space Invaders 3D. Es muy parecido al de siete columnas y múltiples puntos de vista 3D incluido en *«The Invaders»* de PSOne, excepto que su representación es más escueta, con gráficos casi de malla (con un fondo único) en lugar de polígonos y en gran medida sobre la base del original *«SI»* en vez de *«Part II»*: hay "Splitters" (desde el nivel 4), pero no hay rastro de arco iris si dejas para el final a un invasor de la fila inferior y tampoco bonus cuando le disparas. La "Nave Misteriosa" (de tipo único) suelta "power-ups" en lugar de sumar puntos –un acelerador, un disparo doble y un escudo de un uso– y al comienzo del nivel 9 tus búnqueres desaparecen. Por lo demás, es una versión bastante estándar de *«Space Invaders»*.



» Otro detalle: puedes disfrutar de los juegos mientras escuchas el ambiente simulado de un salón recreativo en el que puedes jugar a *«Invaders»* o a otros diez juegos de Taito, incluidos *«Bubble Bobble»* y *«Darius»*.

SPACE INVADERS

GUERRAS DE INVASORES

En un loable esfuerzo por dar vida a una serie de versiones con nuevos contenidos, o quizás en un cínico intento de atraer a esos "completistas" que compran la misma cosa una y otra vez –depende cómo lo veas–, prácticamente todas las variaciones comercializadas de *«Space Invaders: The Original Game»* disponen de un modo Versus sustancialmente diferente del ofrecido por cada una de las otras versiones...



En SNES, el objetivo del modo Versus es conseguir que tu oponente sea invadido (aunque también puedes ganar una ronda exterminando a los invasores de tu lado de la pantalla). Disparar a los invasores especiales de color tiene varios efectos –como provocar que los invasores de tu oponente (o los tuyos) desciendan un nivel–, pero su color cambia si no les disparas lo bastante rápido. Eliminar a tiros una fila de invasores supone añadir una fila extra a la flota que ataca a tu oponente, al estilo *«Puyo Puyo»*. Si destruyes la "Nave Misteriosa" se intercambian las flotas invasoras, lo que fomenta la astuta estrategia de dejarse invadir deliberadamente para luego pasarle todo el "marrón" a tu adversario. Los jugadores pueden disponer de configuraciones independientes (y por lo tanto desventajas), tanto en lo referente al número de vidas (hasta el infinito) como a la posición inicial de las tropas.



En Saturn, disfrutas de unos invasores de estilo moderno y un tanto cursi, no hay búnqueres, y la plataforma láser de tu oponente aparece en la parte superior de la pantalla y puedes abatirla (ser invadido o quedarse sin vidas supone la perdida del combate). También cuenta con música techno y tres fondos de imagen seleccionables. Disparar a una "Nave Misteriosa" puede provocar ahora que los invasores de tu oponente desciendan tres filas, mientras que aniquilando invasores especiales puedes destruir una fila completa, hacer descender los invasores enemigos o que lo hagan ambos grupos de invasores.



El Versus de PC-Engine no muestra al rival en la parte superior de la pantalla y tampoco tiene búnqueres, pero sí una opción de vidas infinitas, fondo con chicas, música pop nipona y mejoras como congelar a los invasores de tu lado y ralentizar la plataforma láser de tu rival. la "Nave Misteriosa" intercambia las flotas de cada jugador.



El aspecto más impresionante del Versus de PS/2000/1500/XL es que, por primera vez, ofrece como oponente a la CPU (con tres niveles de dificultad) y supone una reforma radical. Ahora estás armado con un súper láser secundario, que se carga a medida que destruyes invasores y libera un chorro de pintura de un disparo que atraviesa a los invasores sin dañarlos, pero priva a tu oponente de una de sus tres bases láser si es impactado.

La "Nave Misteriosa" todavía intercambia las flotas de los jugadores, y los invasores de color tienen los mismos efectos que sus homólogos de SNES, pero aparte de haber invasores especiales fijos que cambian de color, ahora el juego elige cada pocos segundos cuál de los invasores tiene ese estado "especial". Este Versus es más rápido y más intenso que las versiones previas, y los diversos cambios hacen casi imposible aniquilar tropas enteras. Así que esta vez se trata más bien de lograr que tu oponente sea invadido o destruir todas sus bases láser (tienes un máximo de cinco vidas, pocas en comparación con la 25 de Saturn y las infinitas de SNES y PCE). En la versión de Nuon, la acción viene acompañada de una selección musical aleatoria de la banda sonora del juego.



El Versus en *«Anniversary»* está más estrechamente relacionado con la versión para Nuon, pero tiene diferencias radicales, empezando porque nuevamente se deshace de la música. Incluso está más enfocado a la destrucción directa de tu rival que el juego de Nuon (es posible lograr que tu adversario sea invadido, pero hay que trabajárselo mucho). Los invasores son mayoritariamente una fuente de "power-ups" más que un peligro en sí mismos: solamente hay 12 de ellos, aparece una nueva fila cuando los exterminas, no te disparan y casi resulta contraproducente atacarles, ya que las naves que te invaden actúan como un escudo indestructible frente al fuego normal de tu adversario. De nuevo puedes conseguir un súper láser con el que atacar a tu enemigo, esta vez obtenible cuando liquidas a una "Nave Misteriosa"; y para obtener ahora los efectos de abatir invasores especiales, tienes que reventar sucesivamente tres del mismo color. Por ejemplo, si alcanzas a tres invasores azules uno tras otro, generas una nueva fila de atacantes en el campo de tu rival, mientras que tres verdes te dan otro disparo de súper láser, el cual, a diferencia del juego para Nuon, conserva su carga de una ronda a otra. Incluso aunque sólo dispones de una vida por ronda y tanto los disparos normales como el súper láser pueden acaban con la base láser de tu contendiente, el modo Versus de *«Anniversary»* es un juego táctico y astuto cuyas rondas pueden durar mucho tiempo.



En todas las diferentes variantes del modo Versus, estas son tus dos opciones principales



2005 ¡UN POQUITO MÁS, POR FAVOR!
SPACE INVADERS DS (SPACE INVADERS REVOLUTION) (DS)

Aunque no es tan malo como lo pintan las críticas, se trata de una confusa y deprimente versión algo tacaña que podría haber sido un 200% mejor con sólo un 10% más de esfuerzo. Cuenta con una bien implementada opción *«Invaders»* clásico, pero sólo está disponible con una gama de colores muy poco comunes y sin modos mono ni "reflector", a pesar de que la pantalla del título/menú muestra la versión "reflector" (una verdadera lástima, ya que *«Space Invaders Pocket»* de PSP demostró lo bien que la versión "reflector" lucía en pantalla pequeña). Tampoco está *«Part II»* o cualquier tipo de juego Versus, el cual podría haber funcionado extraordinariamente bien a través de wi-fi gracias a las dos pantallas. DS habría sido ideal para albergar una versión doméstica de *«Space Invaders 2»*, el lanzamiento de Midway de 1980.

A pesar de aparecer de esta manera, el modo clásico sirve para desbloquear ítems para la versión "remake" (si acumulas puntos suficientes jugando al *«Space Invaders»* clásico puedes conseguir seis mejoras para el modo Nueva Era). Por desgracia, es bastante fácil completar el modo Nueva Era sin necesidad de "power-ups". Y debido a que no hay puntuación en esta versión, ni rankings, ni tampoco contrarreloj o cualquier otra cosa, los incentivos para volver a jugarla una vez coleccionadas todas las armas son inexistentes. Es una lástima, porque las 20 fases diferentes del modo Nueva Era contienen gran cantidad de imaginativos y divertidos giros referentes a la temática *«Space Invaders»*. Si hubiera existido alguna buena razón para revisar estos niveles tras una primera pasada, el juego podría haber alargado su vida muchas horas al estilo *«WarioWare»*. Desgraciadamente, se queda en poco más que una cínica y apresurada imitación a medio terminar.





» Los invasores gigantes formados por bloques a los que puedes disparar es sólo una de las divertidas innovaciones que son casi enteramente desperdiciadas en *«Space Invaders Revolution»*.

2005 SPACE INVADERS... ¡EL MUSICAL!
SPACE INVADERS: GALAXY BEAT (SPACE INVADERS EVOLUTION) (PSP)

Si los seres humanos hubieran evolucionado como *«Space Invaders Evolution»*, todos tendríamos enormes antenas de 5 metros brotando de nuestras cejas, pero no pulmones. Y aunque esto supondría nuestra extinción y, por tanto, una excelente noticia para el resto de seres vivos del planeta, no es la mejor manera de diseñar un videojuego. *«Evolution»* añade a «Space Invaders» un increíblemente absurdo elemento de acción-musical, y después desarrolla de la peor manera esta ya de por sí necia idea. El día que un jugador encuentre el menor atisbo de desafío en este juego, será tan viejo que su música le parecerá poco más que golpes discordantes ejecutados por greñudos marginales, y estará tan ocupado escribiendo cartas de queja a los periódicos que habrá olvidado lo que es un botón de disparo. Basura sin adulterar, manchada además por una versión horrenda del *«Invaders»* original y toda una afrenta a la humanidad. Cuando uno ve juegos así, no puede dejar de desear que todo acabe y el mundo quede a merced de las cucarachas.

2005 Y POR FIN, ¡EL MEJOR!
SPACE INVADERS POCKET (PSP)

Después de este par de "joyitas", vamos a finalizar este intenso reportaje con una nota optimista. ¿Recuerdas cómo terminó la primera parte? Hablábamos de la versión original de *«Super Space Invaders 91/Majestic Twelve»* y su desaparecida sección de bonificación 3D. Si la respuesta es "sí", entonces esta recopilación japonesa de *«Invaders»* para PSP tiene una sorpresa para ti.

Además de las tradicionales cuatro versiones japonesas del juego original (mono, celofán, color verdadero y una nueva versión bastante chula del modo "reflector") y de *«Part II»*, *«Return of the Invaders»* y *«Akkanvader»*, *«Space Invaders Pocket»* incluye una versión de *«Majestic Twelve»* (*«SSI 91»* no está disponible). Pero no estamos ante una versión normal. Muy silenciosamente, el *«Majestic Twelve»* de *«Space Invaders Pocket»* revive la original y nunca comercializada versión arcade, completo y con los combates de jefes en 3D.

Si te abres camino hasta la penúltima fase sin usar una continuación (muy fácil, ya que la versión PSP también parece haber bajado la dificultad), entonces donde normalmente encontrarías la tercera ronda de "mutilación de ganado" ves en su lugar el juego tal y como estaba destinado a ser: volando por la pantalla y esquivando las columnas que se te vienen encima, tienes 30 segundos para destruir a uno de los varios jefes enemigos. Parece ser que enfrentarte a uno u otro jefe es algo aleatorio; nosotros hemos visto tres diferentes, y no tiene que ver con la ruta que sigues a través de los niveles. Si consigues vencerle, obtienes 5000 puntos de bonificación por cada segundo no consumido del reloj. Para ser honestos, si lo que persigues es una buena puntuación te sale más rentable una buena ronda de "mutilación de ganado". Pero eso no es lo que importa, lo significativo es que después de todos estos años al fin estás jugando al mejor *«Space Invaders»* existente justo de la manera en la que sus diseñadores querían que lo jugases.



» Imagínate dando vueltas eternamente mientras contemplas esta pantalla... Pues eso es más o menos en lo que consiste este juego.



» Este ciempiés gigante parece ser el más difícil de matar de los tres jefes de bonificación.



retro GAMER JUEGOS CLASICOS

Directora Editorial de la Edición Española
Cristina M. Fernández
Director de la Edición Española
Francisco Delgado
Directora de Arte de la Edición Española
Susana Lurguie

Diseño y Autoedición
Inés Mesa,Jorge García
Colaboradores
C. Burgaleta, J. Traverso, A. Trejo
Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Edita
axel springer

Directora General
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción
Julio Iglesias
Directora de Distribución
Virginia Cabezón
Director de Sistemas
Javier del Val
Directora de Marketing
Belén Fernández Zori

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial
José E. Colino
Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime
Directora de Publicidad
Mónica Marín
Publicidad
Noemí Rodríguez
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Santiago de Compostela, 94- 28035 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
Coordinación de Producción
Roberto Rodas
Redacción
Santiago de Compostela, 94- 28035 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00

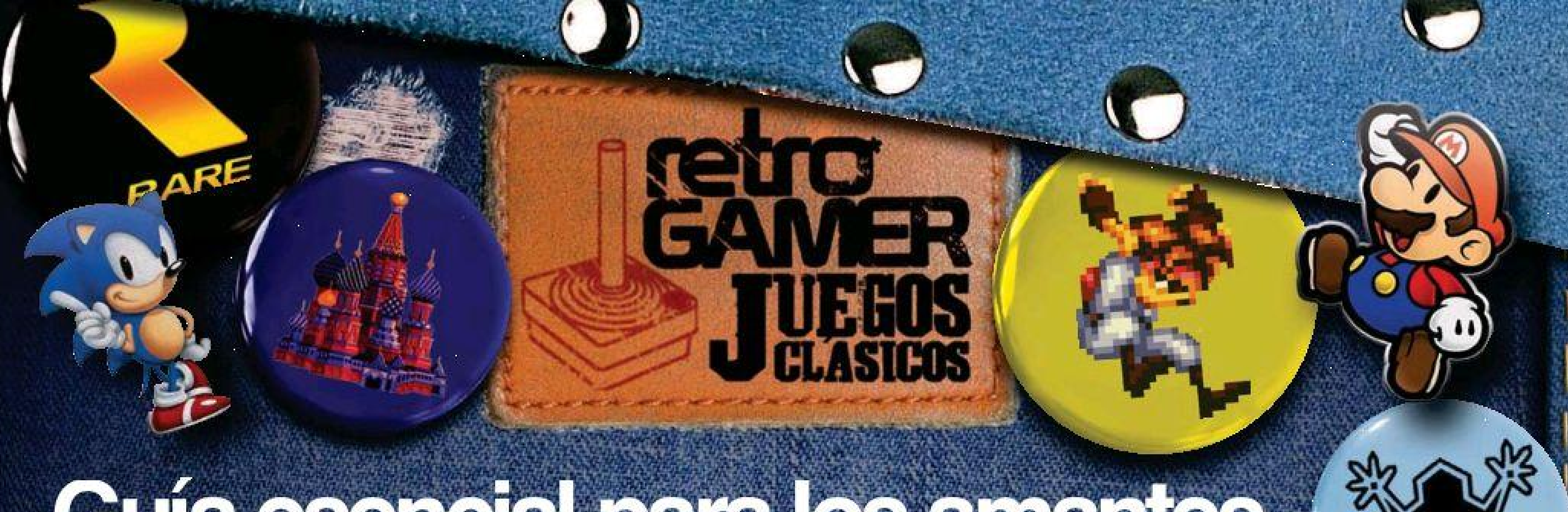
Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L. Telf.: 902 73 42 43
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rotocobrhi
Ronda de Valdecarrizo, 13
28760 Tres Cantos (Madrid)

Depósito legal: M-40540-2011

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.
1/2012
Printed in Spain

HOBBY PRESS
HOBBYPRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.



Guía esencial para los amantes de los videojuegos clásicos

Odio los juegos nuevos



* Una antología imprescindible con las grandes leyendas de los videojuegos de toda la historia, y los nombres propios que han creado la industria

AMSTRAD | COMMODORE | SEGA | NINTENDO | ATARI | SINCLAIR | NEO GEO | SONY | ARCADE | MÓVIL







¡DESCUBRE CÓMO SE CREARON!

* Todos los secretos del desarrollo de los clásicos.
* Las claves, contadas en exclusiva por los creadores
* Leyendas de los 8 bit, desde Manic Miner hasta Tetris, pasando por Out Run

SERIES CLÁSICAS LEGENDARIAS

* Reportajes exhaustivos sobre series míticas que han definido la industria tal como la conocemos
* Entrevistas con los personajes más relevantes de los videojuegos
* Datos inéditos sobre el pasado y el presente de estudios y compañías

LA HISTORIA DE COMPAÑÍAS MÍTICAS

* Descubre los inicios de compañías y estudios que son hoy gigantes de la industria
* Juegos que son clásicos intemporales
* Los protagonistas narran las anécdotas, y los grandes hitos de su trayectoria

LOS CLÁSICOS EN IMÁGENES

* Nuestros clásicos favoritos en toda su gloria retro
* ¡Descubre por qué el píxel sigue siendo bello!



¡DESCUBRE LOS JUEGOS CLÁSICOS MÁS LEGENDARIOS!





